hi-Tech КОЛЛЕКТИВНЫЙ ЦИФРОВОЙ РАЗУМ

http://ht.ua

МОЙ КОМПЬЮТЕР

Подписной индекс 35327 подключись

9 771819 870009

№5 [588]

Mac OS

Linux

symbian OS

Windows Mobile

МОБИЛЬНЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Symbian и Windows Mobile: найдите 10 отличий

HARD

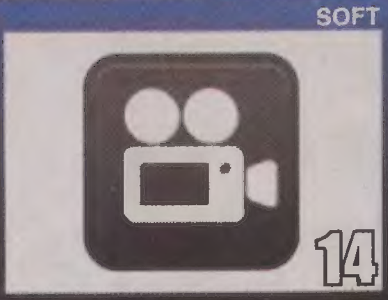


16

НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА ATOM

Тест: материнская плата Asus с поддержкой NVIDIA ION

SOFT

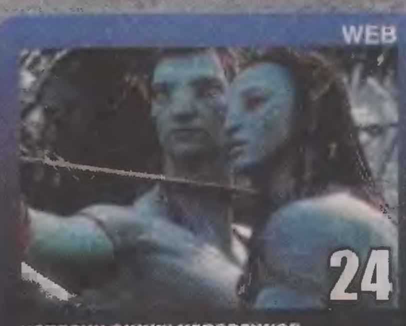


14

МЕНЮ ПОДАНО!

Как быстро прикрутить оболочку к DVD-видеодиску

WEB



24

ИСТОРИИ СИНИХ ЧЕЛОВЕЧКОВ

Компьютерные технологии на съемках «Аватара»

МОЙ КОМПЬЮТЕР СОДЕРЖАНИЕ

HARD

Линейка LED-мониторов LG

Флагманская линейка жидкокристаллических мониторов со светодиодной LED-подсветкой — серии E50 включает в себя мониторы с диагональю 20", 21,5" и 23". Модели имеют соотношение сторон 16:9 и разрешение Full HD (начиная с диагонали 21,5"). По заявлению производителей, использование светодиодной подсветки позволило улучшить качество изображения и достичь уровня динамической контрастности 5 000 000:1. Среди преимуществ новых мониторов также можно назвать низкое энергопотребление, отсутствие вредных для окружающей среды (в том числе в процессе утилизации) веществ, а также наличие многочисленных предустановленных режимов оптимизации изображения под разные задачи (например, «Режим кино», «Оригинальное соотношение сторон», а также появившиеся впервые режимы «Оптимизация изображения» и «Двойная веб-страница»). Мониторы имеют оригинальное крепление, что позволяет использовать дисплей в одном из двух режимов: на обычной подставке, непосредственно нижним краем на столе с опорой сзади. Цена новинок, которые будут доступны украинским покупателям уже в марте, — от 1864 до 2344 грн в зависимости от диагонали.

В серию E40 вошли модели с диагоналями 18,5", 20", 21,5" и 23". Среди интересных особенностей этих мониторов со светодиодной подсветкой — функции фотоэффекта (например, сепия, монохром или размытие по Гауссу), а также «Оригинальное соотношение сторон» для просмотра картинки в формате 4:3 без искажений. Характеристики в общем схожи с серией E50, хотя уровень динамической контрастности здесь несколько меньший (70 000:1). Цена, в зависимости от комплектации и диагонали, составит от 1544 до 2184 грн.

Офисная серия мониторов LG представлена моделью W46, которая оптимизирована под выполнение стандартных офисных задач. А для профессиональной работы с цветом, графическими, фото- и видеоматериалами предназначен монитор W2220P. Устройство имеет увеличенные углы обзора 178/178 градусов, а также расширенный цветовой охват — 89,3 %.

Кстати, эта модель имеет соотношение сторон 16:10, разрешение 1680x1050, несколько меньшее время отклика и куда более приземленное значение контрастности — 1000:1 (что, скорее всего, означает статическую контрастность).



И наконец, самая яркая новинка — самый большой (диагональ 23"), по словам представителей компании в Украине, монитор с поддержкой 3D. Устройство имеет разрешение 1920x1080 и частоту развертки 120 Гц (что необходимо для отображения трехмерной картинки). Динамический контраст экрана составляет 70 000:1, время отклика матрицы — всего 3 мс. Кроме того, монитор интересен наличием встроенной двуканальной акустики, функциями Delay time zero, автоматической настройки яркости, reaction lighting и шумоподавления. Модель появится в мае 2010 по цене около 2000 грн. В дополнение к телевизору понадобится приобрести специальные очки, оснастить свой компьютер соответствующей видеокартой NVIDIA и программным обеспечением, которое работает только под Windows Vista и Windows 7.

Источник: www.ht.ua/news/93561.html

Аппаратный антивирус Касперского

«Лаборатория Касперского» сообщила о патентовании в США аппаратной антивирусной системы, позволяющей эффективно бороться с руткитами.

Как указывается в сообщении компании, в рамках новой технологии предлагается использовать аппаратный антивирус: устройство, нейтрализующее самый распространенный тип угроз — вредоносные программы, размещающиеся на жестком диске компьютера или заражающие имеющиеся на нем файлы.

Запатентованный антивирус проверяет данные, подлежащие записи на жесткий диск, идентифицирует вредоносные программы и блокирует их запись.

Автор изобретения — главный технологический эксперт «Лаборатории Касперского» Олег Зайцев. Запатентованное устройство размещают между накопителем (HDD или SSD) и вычислительным блоком (процессором и оперативной памятью), подключая к системной шине или же интегрируя в контроллер накопителя. При работе аппаратный антивирус блокирует или разрешает запись данных на диск, выдавая сообщения об угрозах и своих действиях пользователю (диалог с пользователем возможен при наличии на ПК утилиты управления аппаратным антивирусом). Устройство способно работать отдельно или совместно с программным антивирусом.

В запатентованном устройстве используются собственные обновляемые антивирус-

ные базы, защищаемые при обновлении от вредоносных кодов и ошибочных записей. Предложенный антивирус имеет собственные процессор и память, то есть не потребляет ресурсов компьютера, к которому подключен. При необходимости к нему можно подсоединить отдельный блок питания.

Источник: www.ht.ua/news/93406.html

Core 2 Duo E8500 разогнали до 6506 МГц

В середине прошлого года вышла заметка, которая была посвящена экстремальному разгону процессора Core 2 Duo E8500. Этот чип до выхода старшей модели Core 2 Duo E8600 пользовался заслуженной популярностью у оверклокеров.



Сложность разгона Core 2 Duo E8500 вытекает из его низкого множителя. Чтобы получить, например, 6 ГГц, нужно увеличить FSB до 631 МГц. Такую высокую частоту способна обеспечить далеко не каждая материнская плата. В прошлый раз модель Core 2 Duo E8500 была разогнана до частоты 6370 МГц (FSB 670 МГц).

Сегодня на первом месте в дисциплине CPU-Z значится новый результат — 6506 МГц. Японский «спортсмен» DAKARA из команды с грозным названием Team KATANA ответственен за этот результат. В качестве основы своего самурайского стенда он выбрал материнскую плату Biostar TP45 HP.

Процессор и чипсет охлаждались до отрицательных температур при помощи жидкого азота. Такой подход к охлаждению позволил повысить FSB до 684 МГц.

Результат заслуживает уважения. Оверклокер DAKARA смог на 136 МГц обойти предыдущий рекорд.

Источник: www.ht.ua/news/93345.html

SOFT

Windows: собственный антивирус

Украинские пользователи лицензионных Windows смогут бесплатно пользоваться антивирусом Microsoft Security Essentials

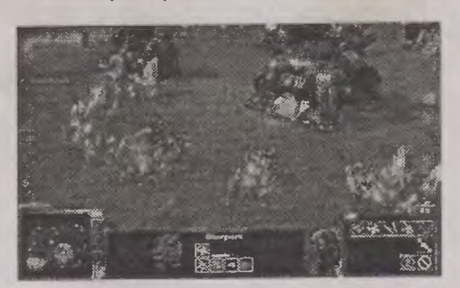
Компания Microsoft представила локализованная украинская и русская версии антивирусного программного обеспечения Microsoft Security Essentials. С 17 февраля Security Essentials можно бесплатно загрузить по адресу www.microsoft.com/security_essentials. Естественно, воспользоваться антивирусом смогут лишь пользователи лицензионных копий Windows — при установке приложение проводит проверку операционной системы на подлинность.

«Мы призываем украинских пользователей компьютеров уделять больше внимания информационной безопасности. Речь не только об установке антивируса: необходим системный подход, который учитывает все возможные риски, связанные с повседневной работой пользователя в Интернете. Фундамент безопасности ПК — это лицензионная операционная система. Windows 7 обладает встроенным брандмауэром, а регулярные обновления обеспечивают постоянную защиту от новых угроз. Браузер Internet Explorer 8 признан самым безопасным браузером благодаря множеству возможностей, таких как SmartScreen Filter. Дополняя эту систему защиты, Microsoft Security Essentials поможет даже неопытным пользователям обеспечить безопасность домашнего компьютера», — сказал Дмитрий Шимкив, генеральный директор «Майкрософт Украина».

Microsoft Security Essentials является первым антивирусным ПО корпорации, в котором реализована новейшая технология Dynamic Signature Service, гарантирующая немедленную (Zero day) защиту компьютера от новых видов атак. В продукте также реализован поведенческий анализатор, позволяющий обнаруживать и блокировать активные процессы, которые выполняют потенциально опасные действия и поведение которых похоже на деятельность вредоносных программ.

Началось бета-тестирование Starcraft 2

Компания Blizzard объявила о начале бета-тестирования игры Starcraft 2. Пока этот процесс проходит в полузакрытом режиме. Чтобы принять участие, необходимо завести себе учетную запись на BattleNet.



Затем требуется подключить к данной сети хотя бы одну игру от Blizzard. Только тогда разрешается подать заявку на участие. Отметим, что приглашение просто так могут и не дать. Придется полагаться на свою удачу и возможную раздачу соответствующих ключей в сети.

Многие западные журналисты уже получили допуск к многопользовательской бете и начали наводнять сеть огромным количеством красивых скриншотов и полезной информации. Более подробные отчеты начнут появляться позже, а пока нам остается только любоваться красивыми иллюстрациями.

Премьера Starcraft 2 состоится в текущем году. Точная дата пока неизвестна. Игра будет доступна только на ПК.

Источник: www.ht.ua/news/93474.html

MOBILE

Windows Phone 7 официально

В последние годы WM-платформа сдает свои позиции под натиском конкурентов в лице Symbian и Android, да и Apple iPhone нельзя сбрасывать со счетов. Поэтому на анонс очередной версии мобильной ОС Microsoft возлагает серьезные надежды.



Корпорация отмечает, что разработанная с нуля новая мобильная ОС Microsoft меняет подход к телефонному программному обеспечению. Динамически обновляемые виджеты на Рабочем столе дают доступ к контенту в реальном времени, разрушая устоявшиеся представления о статических иконках, ведущих к приложениям. Комбинируя возможности динамических модулей, пользователь может практически мгновенно узнавать об изменениях, происходящих с его друзьями, просто взглянув на Рабочий стол телефона.

Презентацию новой ОС проводил сам глава Microsoft Стив Балмер (Steve Ballmer). Одним из нововведений можно считать тесную интеграцию операционной системы с сервисами Xbox Live и Zune — благодаря этому пользователи могут надеяться на большое количество игр и удобных медиа-приложений.



Каждый смартфон на базе Windows Phone 7 будет иметь три кнопки — пуск, поиск (нажатие кнопки запустит поисковый сервис Bing) и возврат. Важным нововведением является поддержка технологии мультитач — было бы удивительно, если бы ее не было. Программисты и разработчики из Microsoft сделали упор на интеграцию операционной системы с социальными сервисами — стартовый экран новых смартфонов будет выглядеть совершенно иначе, чем раньше. На смену статичным иконкам придет динамический контент — владельцы аппаратов будут видеть на экране последние обновления статусов друзей в Facebook, свежие сообщения в «Твиттере» и т. д.

Для упрощения доступа к основным возможностям операционной системы Windows Phone 7 функции будут разделены на шесть специальных групп (Windows Phone hubs): люди (People), картинки (Pictures), игры (Games), музыка и видео (Music+Video), магазин приложений (Marketplace) и офис (Office).

Первые аппараты на базе Windows Phone 7 появятся к концу нынешнего года, Microsoft сообщила, что работа над ними уже ведется. Среди разработчиков, планирующих представить продукты на базе новой ОС, такие компании, как Dell, Garmin-Asus, HTC, HP, LG, Samsung, Sony Ericsson, Toshiba и Qualcomm. Крупнейшие сотовые операторы также проявили заинтересованность в Windows Phone 7 — AT&T, Deutsche Telekom AG, Orange, SFR, Sprint, Telecom Italia, Telefonica, Telstra, T-Mobile USA, Verizon Wireless и Vodafone будут предлагать своим абонентам аппараты на ее основе.

Источник: www.ht.ua/news/93343.html

Спортивный телефон Puma Phone

На MWC 2010 компании Sagem Wireless и Puma установили стенд, на котором демонстрируется совместная разработка — спортивный телефон Puma Phone.

Новинка под завязку набита фирменным ПО Puma, которое помогает в занятиях фитнесом и активном отдыхе.

В телефон встроены электронный компас, GPS-трекер, шагомер, секундомер, датчик положений, 3,2-Мп камера с геотеггингом, FM-радио, Bluetooth, слот microSDHC, VGA-камера для видеовызовов. Сенсорный



экран с диагональю 2,8 дюйма работает при невысоком по современным меркам разрешении 320x240 точек.

Предполагается, что пользователи Puma Phone будут часто находиться вне дома, поэтому на его задней стороне размещена солнечная панель. Заявлено, что 1 ч солнечной зарядки будет достаточно для отправки 30 сообщений.

Телефон Puma предлагает доступ на портал Puma World, откуда можно загрузить дополнительные программы. Начало продаж запланировано на апрель.

Источник: www.ht.ua/news/93493.html

Звук 5.1 на телефонах LG

В июле 2008 года LG и Dolby объявили о заключении долговременного соглашения, в рамках которого технология объемного звучания будет встраиваться в мобильные телефоны.

На проходящем в эти дни в Барселоне мобильном конгрессе LG и Dolby с помощью коммуникатора на Google Android демонстрируют новейшую технологию Dolby Mobile. По заявлению сторон, с ее помощью мобильные пользователи будут наслаждаться качественным 5.1-канальным звучанием.

«Dolby Mobile расширяет границы развлечений в мобильных телефонах, позволяя людям наслаждаться более насыщенным, более приближенным к кинематографическому звучанием», — заявил Рамзи Хайдамус (Ramzi Haidamus), исполнительный вицепрезидент по продажам и маркетингу в Dolby Laboratories.



Пресс-служба LG отметила, что Dolby Mobile применяется в 20 телефонах, большая часть из которых уже находится в продаже.

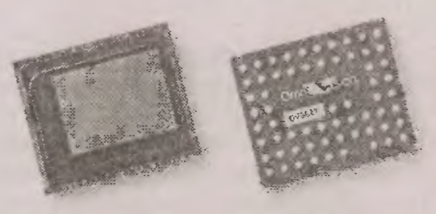
Источник: www.ht.ua/news/93488.html

RAW приходит в мобилки

Если еще несколько лет назад камеры в мобильных телефонах были диковинкой, то уже сегодня этот компонент является неотъемлемым атрибутом большинства моделей.

Все началось с устройства Sharp J-SH04, которое было оборудовано КМОП-сенсором с разрешением 110 тыс. пикселей. Он стал первым в отрасли мобильным телефоном с камерой. С прогрессом высоких технологий появлялись новые модели, которые оснащались все более совершенными сенсорами, вспышками и даже зум-объективами. Постепенно телефоны научились также снимать и видео. На рынке уже появились камерофоны с 8- и даже 12-Мпикс. матрицами.

Новое решение компании OmniVision Technologies позволяет добавить в современные телефоны и смартфоны еще одну важную функцию, до сих пор не реализованную ни в одном устройстве такого класса, — съемку в формате RAW. Сразу отметим, что далеко не все современные цифровые компактные камеры поддерживают такую возможность. RAW — это формат, содержащий обработанные в минимальной



степени данные, полученные от датчика изображения. Он позволяет непосредственно перед конвертацией менять такие параметры снимка, как яркость, экспозиция, контраст, баланс белого, насыщенность и др.

Модуль OV5647 представляет собой КМОП-сенсор формата 1/4''. Его разрешение составляет 5 Мпикс. В сенсоре используется технология задней подсветки. Чип отличается одним из лучших в своем классе показателем светочувствительности — 680 мВ/лк-с. Компактные габариты корпуса 8,5x8,5x5 мм позволяют без проблем интегрировать сенсор в мобильные устройства. В дополнение ко всему OV5647 поддерживает видеосъемку в формате 1080р (при 30 к/с) и 720р (при 60 к/с).

Ознакомительные образцы новых сенсоров уже поставляются отдельным партнерам компании. Массовое производство запланировано на июль этого года.

Источник: www.ht.ua/news/93411.html

ИНТЕРНЕТ

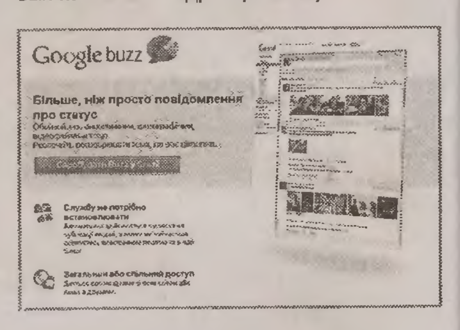
Живая лента Google: конкурент социальных сетей или новая почта?

Пользователям сервисов Google социальные функции в том или ином виде знакомы уже давно. Например, смена статуса в Google Talk или комментирование новостей, полученных через Google Reader. Однако если ранее эти возможности были разрознены по многочисленным службам, то с запуском Google Buzz они прочно поселились в почтовом ящике Gmail. Первое знакомство вызвало противоречивые впечатления. Что это — очередной конкурент «Твиттера» или некий переходный этап от традиционной почты к Google Wave?

Принципиальные различия между Wave и Buzz в том, что первое — инструмент закрытой коллективной работы (по умолчанию приватный), а второе — социальная сеть (по умолчанию публичная). Buzz очень напоминает «Твиттер» — ваши связи в социальной сети могут быть односторонними, то есть друзья не обязаны быть взаимными. Иными словами, списки ваших последователей (названные по аналогии с «Твиттером» «фоловерами»), которые видят ваши обновления, и тех, за кем следуете вы, могут вообще не пересекаться. Но, в отличие от «Твиттера» длина сообщения не ограничена 140 символами, а благодаря единому профилю система очень тесно интегрирована с другими сервисами Google. К тому же ожидается, что количество открытых сторонних сервисов также будет расти.

В Buzz интересно реализована функция приватности (этим, кстати, данный сервис тоже отличается от «Твиттера»). Опубликованные сообщения могут быть публичными (то есть видными всем последователям) или предназначенными только ограниченной группе. Собственно, если вам уж совсем нечего скрывать — можете вывести ссылки на свои блоги, фотогалереи и видеоканалы, а также ленту обновлений Buzz прямо на публичную страничку профиля Google, которая видна всем желающим и индексируется поисковыми машинами.

В то же время именно приватность может стать основной проблемой, сдерживающей популярность Buzz. Многие пользователи привыкли воспринимать почту как сугубо личное пространство, надежно скрытое от посторонних глаз. Равно как не привыкли они мешать свои рабочие и личные контакты, профессиональные и персональные круги общения (читай: социальные сети). Поиск старых друзей и знакомство с новыми людьми — распространенная модель поведения в большинстве социальных сетей, вот только не все связывают это действие с добавлением сотен новых контактов в адресную книгу.



Забавно, что решение этой проблемы разработчики Buzz предусмотрели — в виде возможности настраивать приватность для каждого подключенного сайта. К сожалению, эти настройки, равно как и возможность отключить Buzz вообще, не слишком очевидны. И опасность возможного конфуза уже сейчас отпугивает многих пользователей.

Впрочем, если этого не произойдет, Gmail с его 150 тыс. пользователей сможет стать второй социальной сетью в мире, обогнав MySpace и уступая пальму первенства только FaceBook.

Социальная функция Buzz автоматически встраивается в почту Google Mail, впрочем, при желании ее можно отключить.

В карманном формате

Татьяна ФИСЕНКО
fisenko@hi-tech.ua

Выбор электронных книг украинской разработки понемногу увеличивается. Сегодня мы рассмотрим возможности двух ридеров PocketBook, которые к тому же могут похвастаться оригинальным ПО.

Эти две книги однозначно отличаются и главными их «козырями», и наверное, даже целевыми аудиториями. Сравнивать их нельзя, это два довольно разных и самодостаточных устройства.

В модели PocketBook 301 при первых же секундах «общения» обращают на себя внимание малое количество кнопок и посредственное качество обложки (во всяком случае, в стандартной комплектации). Правда, снимается она легко, и без нее книгой довольно комфортно пользоваться.

Приятный момент — ридер очень легкий, держать его можно хоть двумя пальцами. Отсюда же вытекающий минус — с ним нужно обращаться поаккуратнее.

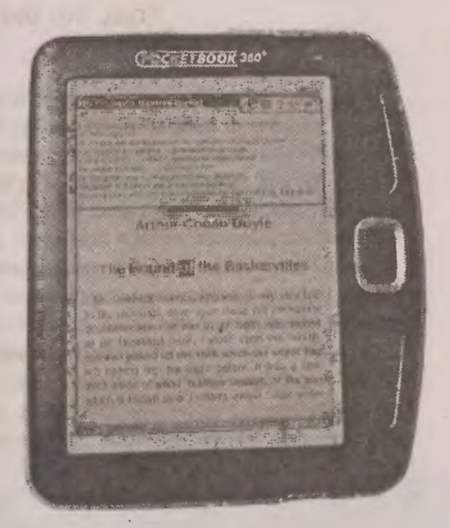
При включении сразу заметно, что яркость бумаги довольно высокая. С одной стороны, текст видно лучше, с другой — специалисты по печатному делу утверждают, что оптимальная бумага (обычная, естественно) для зрения — чуть сероватая и среднеяркая.

Пожалуй, самое приятное в книге — это ее программное обеспечение. В основном все книги (кроме особо объемных, например, в 40 МБ или больше) открываются быстро, текст можно подгонять под нужный размер и положение в считаные секунды. Форматы FB2, RTF и TXT открываются и листаются оперативнее всего. А форматы DJVU и PDF — немного туже, особенно первый.

POCKETBOOK 360 ABBYY LINGVO

Дисплей:	5" Eink(r) Vizplex, 600x800, 200 dpi
Процессор	Samsung(r) S3C2440 AL-40 400 МГц
Операционная система:	Linux
Батарея:	Li-Polymer (1000 мА)
Память:	оперативная 64 МБ постоянная 512 МБ
Коммуникации	miniUSB (v 2.0)
Слот памяти:	microSD, microSDHC card
Форматы книг:	FB2, TXT, PDF,DJVU, RTF, HTML, PRC, CHM, EPUB, DOC, TCR, FB2.ZIP
Форматы изображения	JPEG, BMP, PNG, TIFF
Дополнительно	встроенный гиродатчик, 6 словарей ABBYY Lingvo
Габариты (с крышкой):	118x140x12 мм
Вес:	150 г
Цвет:	черный, слоновая кость

Оценка:
- ⊕ компактные размеры
- ⊕ удобные словари и функция заметок
- ⊖ отсутствует аудиовыход
- ⊖ возможность управления только одним джойстиком



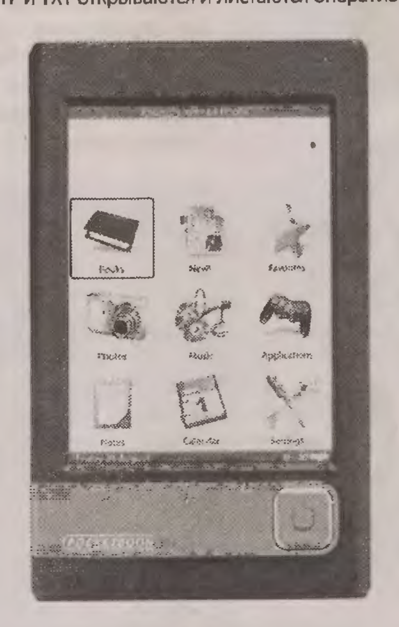
Словарь PocketBook 360 ABBYY Lingvo переводит выделенные вами слова, открываясь в отдельном окошке на странице книги

POCKETBOOK 301 PLUS ("СТАНДАРТ")

Дисплей:	6" E Ink(r) Vizplex,600x800, 166 dpi, ч/б
Процессор:	Samsung(r) S3C2440 AL-40 400 МГц
Операционная система:	Linux
Батарея Li-Polymer:	(1000 мА) 8 000 страниц без подзарядки
Память:	оперативная 64 МБ постоянная 512 МБ
Коммуникации:	miniUSB (v 2.0)
Слот памяти:	SD, SDHC card аудиовыход 2,5 мм
Форматы книг:	FB2, TXT, PDF, DJVU, RTF, HTML, PRC, CHM, EPUB, DOC, TCR
Форматы изображения:	JPEG, BMP, PNG, TIFF
Форматы аудио:	MP3
Габариты:	118x188x8,5 мм
Вес:	174 г
Цвет:	черный

Оценка:
- ⊕ качественная прошивка и быстродействующее ПО
- ⊕ чтение большого количества форматов
- ⊖ мелкие недочеты эргономики
- ⊖ нестандартный аудиовыход




Меню у PocketBook 301 довольно простое, навигация осуществляется одним джойстиком

Остальные функции книги в основном стандартные — просмотр фото и прослушивание аудиофайлов.

Также в PocketBook 301 решили включить несколько изюминок — на нем есть калькулятор, календарь, часы, RSS-каналы и игры.

PocketBook 360 ABBYY Lingvo поражает воображение еще больше — кнопка на нем вообще одна! Книга закрывается пластиковой крышкой.

Хотя у PocketBook 360 диагональ экрана меньше на 1 дюйм, особых различий в комфортности чтения незаметно. Этот ридер сделан полностью с прицелом на портативность, в комплекте, кстати, есть кожаный чехол.

Скорость чтения форматов практически не отличается. Из удобных функций стоит отметить главный козырь модели — шесть словарей ABBYY Lingvo для трех языковых направлений: украинского, русского и английского. Кроме того в книге есть калькулятор, часы и несколько простеньких игр, «читалка» новостей из Интернета, заметки. Аудиофайлы, к сожалению, 360-я модель не проигрывает. Хотя с учетом минимизации портов и кнопок это выглядит органично.

Кристаллы и дерево: красота или практичность?

Татьяна ФИСЕНКО
fisenko@hi-tech.ua

Наушники типа intra-arual (внутриушные) G-cube со сменными амбушюрами — довольно хорошее решение для тех, кто до этого не мог подобрать наушники-«капельки» из-за того, что они неплотно сидели в ухе.

Серия Crystal Beats, представитель которой — G-Cube iB-990BK, не зря так называется. Главная «фишка» дизайна, как нетрудно догадаться — маленькие кристаллики Сваровски. Хотя и кроме них в наушниках хватает блеска — например, золотистая оплетка, защищенная сверху еще и силиконовым покрытием. В общем, внешность у них чисто «девчачья», если можно так охарактеризовать гаджет.

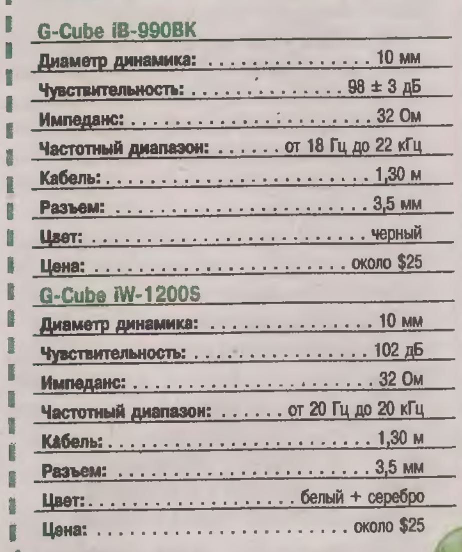
Комплектация iB-990BK выглядит довольно симпатично: золотистый мешочек с интересной эластичной застежкой и солидный набор амбушюр — среди них уж точно можно подобрать подходящие на уши любой «конфигурации». Сама коробочка-упаковка тоже сделана с уклоном в фешн-дизайн — в ней наушники смотрятся как модель на подиуме, стильно и с претензией.

Технические характеристики модели iB-990BK — крепкие средние в этом классе. Высокие частоты все-таки преобладают, даже если повозиться с настройками плеера, это не особо изменит звучания. Звукоизоляция очень хорошая, что для общественного транспорта или при надоедливых соседях придется очень кстати. Шнур рассчитан скорее на использование с плеером, хотя и кажется длинноватым (потому советуем пользоваться специальным сматывателем, чтобы он меньше запутывался и цеплялся).

«Собрат» iB-990BK — модель iW-1200S из серии Organic Sound — уже более аскетичен. Хотя нельзя сказать, что это чисто мужской гаджет, скорее, унисекс. Эти наушники сделаны из дерева, за что и получили второе название «экологичный звук». Производитель утверждает, что дерево придает глубину звучанию и снижает резонанс. Хотя существенной разницы в звучании между ними и предыдущей моделью iB-990BK не заметно. Более удобная «фича» в «экологичных» iW-1200S — регулятор звука на шнуре. И правда очень нужная штука — не нужно лезть лишний раз в карман.

Комплектация тоже довольно неплохая — набор сменных амбушюр и льняной мешочек. Хотелось бы заметить, что и в первой, и во второй модели амбушюры, поставленные как стандартные, слишком велики для среднестатистического ушного отверстия (проверено и на женском, и на мужском ухе). Менять их несложно, если наловчиться.

В iW-1200S чуть больше «низов» и ощутимо эффективная технология шумоподавления. Шнур, опять же, длинноват для использования с плеером, а вот для ПК будет коротковат.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

G-Cube iB-990BK	
Диаметр динамика:	10 мм
Чувствительность:	98 ± 3 дБ
Импеданс:	32 Ом
Частотный диапазон:	от 18 Гц до 22 кГц
Кабель:	1,30 м
Разъем:	3,5 мм
Цвет:	черный
Цена:	около $25
G-Cube iW-1200S	
Диаметр динамика:	10 мм
Чувствительность:	102 дБ
Импеданс:	32 Ом
Частотный диапазон:	от 20 Гц до 20 кГц
Кабель:	1,30 м
Разъем:	3,5 мм
Цвет:	белый + серебро
Цена:	около $25



Золотистый мешочек, который идет в комплекте, хитро закрывается гибкими лентами, вшитыми по краю

Набора сменных амбушюр должно хватить надолго, особенно учитывая, что дёржатся они довольно крепко

Мобильные платформы: в чем отличия?

Инна ИВАНОВА
ivanova@hi-tech.ua

Сегодня на рынке мобильных платформ присутствуют два основных представителя: Symbian и Windows Mobile. Оба достаточно продуктивны, функциональны и популярны. Попробуем разобраться, в чем разница между ними.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. SYMBIAN OS

Symbian OS является самой популярной операционной системой для мобильных устройств. Она владеет около 57 % рынка (по данным исследовательской компании Canalys), хотя под натиском Windows Mobile в последнее время сдает позиции. Ключевая особенность данной ОС — открытый код, предоставляющий раздолье для программистов всего мира.





Интерфейс Symbian OS продуман до мелочей. В результате доступ к любому пункту меню осуществляется буквально в два нажатия

КАК РОЖДАЛСЯ SYMBIAN?

А началось все в 1998 году, когда Ericsson, Nokia, Motorola и Psion объявили о создании компании Symbian Ltd. Исторически первой версией ОС стала Symbian OS 5.0. Кстати, первый смартфон, Ericsson R380, работал под управлением именно этой системы. В Symbian OS 6.0 впервые была реализована возможность установки программного обеспечения. Symbian OS 7.0 «научилась» поддерживать сенсорные экраны, широко устанавливалась на смартфоны и коммуникаторы и, как следствие, привела к развитию данного класса устройств. Следующей версией стала Symbian OS 8.0. Она уже умела распознавать голос и работать со стереонаушниками посредством протокола Bluetooth. Однако компания на этом не остановилась и в 2004 году выпустила Symbian OS 9.0. В ней была реализована поддержка стандарта связи HSDPA, а также интерфейсов Bluetooth 2.0 и Wi-Fi. Последней на сегодня версией легендарной платформы является Symbian OS v9.5. Из кардинальных отличий производитель отмечает уменьшение на треть энергопотребления, повышение на 75 % скорости запуска приложений и поддержку цифрового телевидения.

ОСНОВНЫЕ ЧЕРТЫ

Для более детального обзора данной платформы мы в качестве примера взяли самую популярную версию — Symbian S60. Устанавливается она преимущественно на телефоны Nokia Nseries.

Итак, начнем с интерфейса. На нем, как правило, предусмотрено две софт-клавиши, хотя в издании FP2 их три. Значение этих клавиш меняется в зависимости от запущенного приложения. Путем удержания клавиши меню можно открыть список всех запущенных приложений (напомним, платформа многозадачна). Эта же функция дублируется в пункте Options. Закрыть приложение можно, нажав на клавишу «С».

Вид меню доступен в трех вариантах: матрица 3x4, Horseshoe и V-shaped. Первый представляет собой стандартный набор иконок в четыре ряда по три в каждом. Остальные два преобразуют меню в так называемую «карусель».

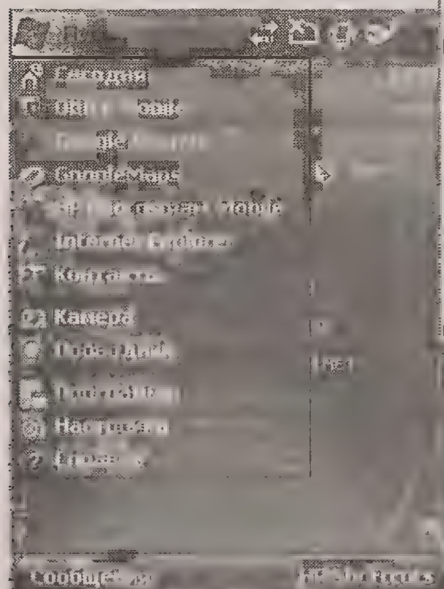
Телефонная книга на данной платформе практически не ограничена. По умолчанию задается восемь полей. Если этого не хватает, можно добавить сколько душе угодно. Объем данных ограничивается лишь памятью устройства. Синхронизация телефонной книги доступна тремя способами: аппаратно перекинуть ее на карту памяти устройства, через PC Sync и посредством Bluetooth с другим телефоном.

ТРИ ИПОСТАСИ SYMBIAN

Symbian разработала несколько модификаций своей системы для разных классов устройств. Наиболее распространенные из них — UIQ, Series 60 и FOMA.

- **UIQ** используется преимущественно в смартфонах Sony Ericsson и Motorola. Основная ее особенность — поддержка сенсорных экранов.
- **Series 60** традиционна для смартфонов Nokia, однако часто применяется в продуктах под брендами Samsung и LG. Разновидность разработана специально для устройств с «телефонной» клавиатурой. Следующая модификация Series 80, пока еще не очень распространенная, «заточена» уже под QWERTY-клавиатуру.
- **FOMA** не типична для нашего рынка, однако очень актуальна в Японии. Под этим управлением работают устройства производства Mitsubishi, Fujitsu, Sony Ericsson и Sharp.

В меню сообщений не разделяются SMS и MMS. Система сама выбирает тип послания. В пункте «Новое сообщение» реализовано «карусельное» меню, включающее в себя директории с мультимедийным контентом. Именно из них и добавляются при необходимости элементы.



Почтовый клиент позволяет принимать и отправлять письма. При приеме можно выбрать, получать почту полностью, частично (ограничение в килобайтах) или только заголовки. Также имеется опция мониторинга двух почтовых ящиков с установленным вами интервалом.

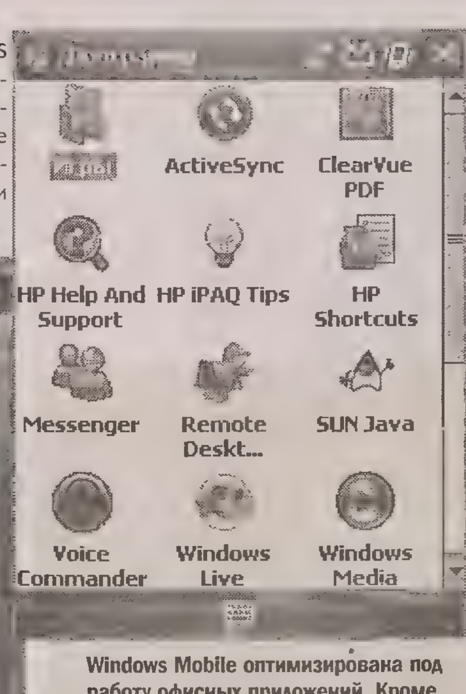
РАЗВЛЕЧЕНИЯ

В зависимости от возможностей аппарата в разделе «Музыка» могут быть такие функции, как музыкальный плеер, Nokia Music Store, Podcasting, Radio и FM Transmitter.

Видеоконтент проигрывает RealPlayer, который воспринимает множество форматов, включая MP3, MP4, JPEG и MPEG-4.

Стандартные приложения, как правило, содержат QuickOffice, Adobe PDF, ZIP, «Конвертер» и Downloads. QuickOffice представляет собой набор простенького софта для просмотра документов, созданных на стандартном ПК. Adobe PDF читает PDF-файлы. К сожалению, ни та, ни другая программа не поддерживает функции редактирования.

Wi-Fi работает стабильно. Есть опция поиска сетей в фоновом режиме. По умолчанию для интернет-серфинга на Symbian S60 установлен Nokia Web Browser. Но на некоторых устройствах стоит и Opera Mobile. Остановимся на оригинальном софте. Скорость работы достаточно высока, равно как и стабильность. Из недостатков отметим полную загрузку страницы.



Windows Mobile оптимизирована под работу офисных приложений. Кроме того в ней хорошо осуществляется синхронизация

Еще одной возможностью является создание сетевых дисков. Доступ к ним осуществляется через технологии Wi-Fi, EDGE или 3G.

[illegible] ВТОРАЯ. WINDOWS MOBILE

Несмотря на то что Windows Mobile находится на втором месте, удерживается она там прочно во многом благодаря встроенным офисным приложениям и элементарной синхронизации с настольным компьютером. Помимо этого в данной ОС очень сильно реализована поддержка сенсорных дисплеев.

РАЗВИТИЕ WINDOWS MOBILE

Windows Mobile начала свое шествие по карманам пользователей в 2002 году. Называлась первая мобильная платформа Windows Pocket PC 2002 и была предназначена для устройств, не имеющих клавиатур. Именно из-за нераспространенности тачскринов система не приобрела популярность. Этот просчет был исправлен в следующей версии — Pocket PC 2003. Она поддерживала стандартную телефонную клавиатуру и вышла сразу в трех редакциях: Pocket PC 2003 for Pocket PC, Pocket PC 2003 Phone Edition и Pocket PC 2003 for Smartphone. Windows Mobile 5.0 продвинулась еще дальше. В ее офисный пакет включили PowerPoint Mobile. Кроме того, стандартные офисные документы уже не надо было конвертировать в подходящий формат. Следующая версия Windows Mobile 6 вышла также в трех вариантах: Windows Mobile 6 Classic для КПК, Windows Mobile 6 Professional для коммуникаторов и Windows Mobile 6 Standard для смартфонов. Несколько позже, в апреле 2008 года, появилась доработанная Windows Mobile 6.1. Основное отличие шестой Windows Mobile от своих предшественниц в так называемом «карусельном» меню. В Internet Explorer была включена опция Zoom Out, а в Office Mobile добавилась возможность создания голосовых, текстовых и графических заметок.

ОБЩИЕ ДАННЫЕ

Для более детального рассмотрения мы предпочли Windows Mobile 6 Professional как наиболее распространенную платформу. Интерфейс ее достаточно дружелюбен. Внизу экрана имеется две софт-клавиши, меняющие свои функции в зависимости от открытого приложения. Верхняя панель вмещает в себя индикаторы заряда, подклю-

WHO IS NEXT?

На мероприятии Mobile World Congress 2010, которое проходило с 15 по 18 февраля в Барселоне, Microsoft анонсировала новую мобильную операционную систему Windows Phone 7, ранее известную как Windows Mobile 7. [illegible] сделан серьезный акцент на управление при помощи движений. Смысл управляющих движений аналогичен управлению iPhone.

Интерфейс операционной системы включает шесть вытянутых по горизонтали панелей, которые на экране мобильного устройства можно прокручивать влево и вправо. Панель People содержит информацию, касающуюся какого-либо определенного человека, в том числе его записи и комментарии в социальных сетях. [illegible]

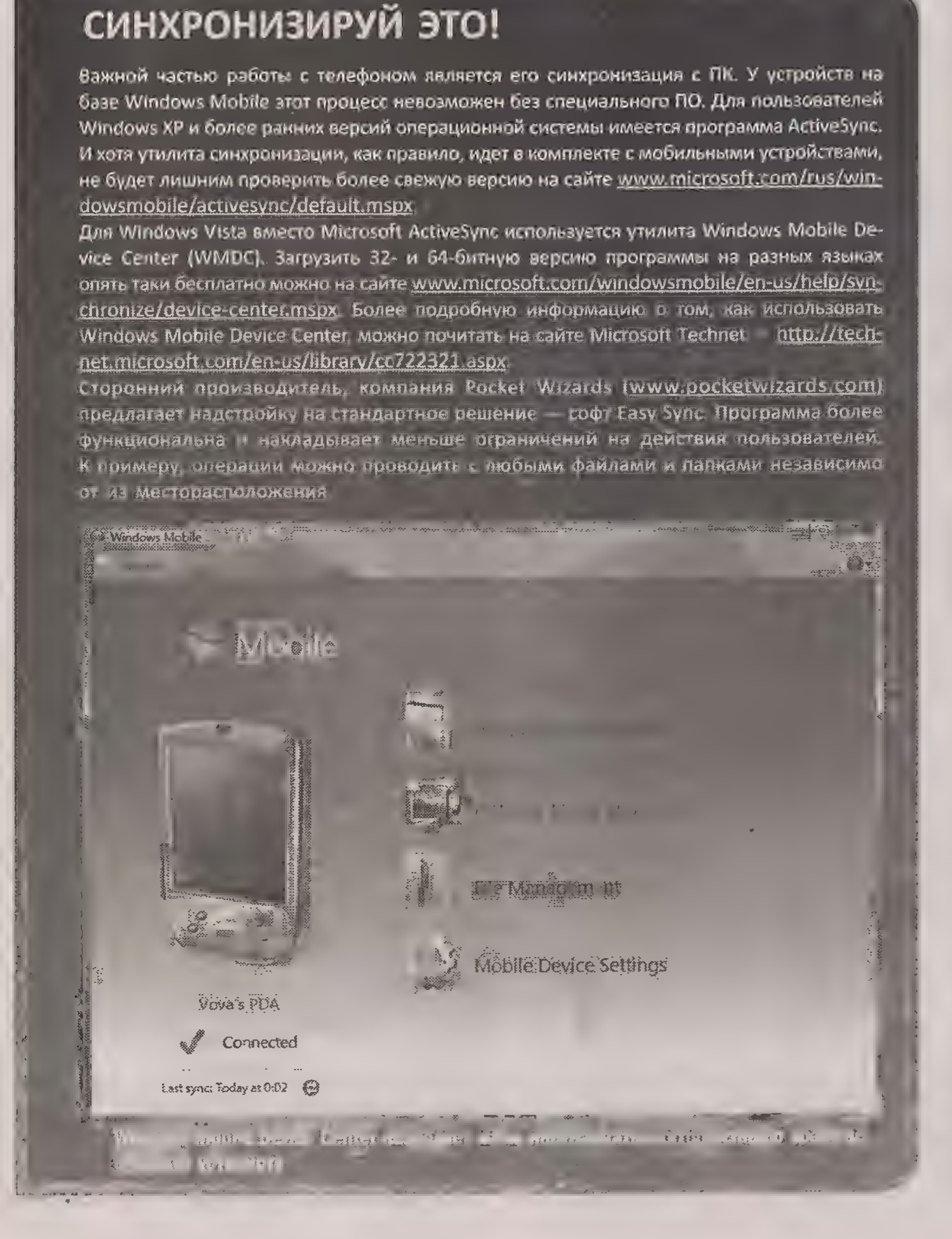


чений, синхронизации, кнопку «Пуск» и иконку закрытия программ. Напомним, что последняя не закрывает приложение как таковое, а сворачивает его.

Принципиальная особенность Windows Mobile — в использовании памяти. Различают три ее типа: оперативная (RAM), программная (flash) и внешняя. На RAM запрещена установка сторонних программ. Благодаря такому решению несохраненные данные заносятся во flash-память и не теряются даже при случайном выключении. «Оперативка» устройства всегда достаточно свободна, что позитивно сказывается на скорости работы.

Как почтовый клиент установлен Pocket Outlook. Естественно, синхронизация с Office Outlook происходит без проблем. И не удивительно — производитель-то один.

В записной книжке для каждого имени имеется около сорока полей. Сложно представить, что они все когда-нибудь будут заполнены.



СИНХРОНИЗИРУЙ ЭТО!

Важной частью работы с телефоном является его синхронизация с ПК. У устройств на базе Windows Mobile этот процесс невозможен без специального ПО. Для пользователей Windows XP и более ранних версий операционной системы имеется программа ActiveSync. И хотя утилита синхронизации, как правило, идет в комплекте с мобильными устройствами, не будет лишним проверить более свежую версию на сайте www.microsoft.com/rus/windowsmobile/activesync/default.mspx.

Для Windows Vista вместо Microsoft ActiveSync используется утилита Windows Mobile Device Center (WMDC). Загрузить 32- и 64-битную версию программы на разных языках опять таки бесплатно можно на сайте www.microsoft.com/windowsmobile/en-us/help/synchronize/device-center.mspx. Более подробную информацию о том, как использовать Windows Mobile Device Center, можно почитать на сайте Microsoft Technet — http://technet.microsoft.com/en-us/library/cc722321.aspx.

Сторонний производитель, компания Pocket Wizards (www.pocketwizards.com) предлагает надстройку на стандартное решение — софт Easy Sync. Программа более функциональна и накладывает меньше ограничений на действия пользователей. К примеру, операции можно проводить с любыми файлами и папками независимо от их месторасположения.

ОФИСНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

В стандартном пакете поставки из офисных программ есть Word, Excel и PowerPoint. Во всей троице документы можно не только редактировать, но и создавать. Естественно, версии этого софта для смартфонов несколько урезаны, но для базовых исправлений возможностей вполне хватает. Кроме того, при открытии документов, созданных на обычном ПК, некоторые элементы редактирования могут «потеряться». Internet Explorer предлагает возможность докачки файлов при необходимости. Можно также сохранять картинки и деформировать страницу, лишив ее горизонтальной полосы прокрутки. Из минусов — однозадачность браузера.

Звуковые файлы в стандартной версии прошивки проигрываются через Windows Media Player. Огромное преимущество этого софта — в простоте синхронизации с одноименным настольным проигрывателем. Огорчает только невозможность настроить эквалайзер по своему вкусу.

В данной версии операционной системы есть встроенная утилита для сбора и отправки информации об ошибках в Microsoft. Называется она Error Reporting и работает аналогично знакомой нам версии в десктопах.

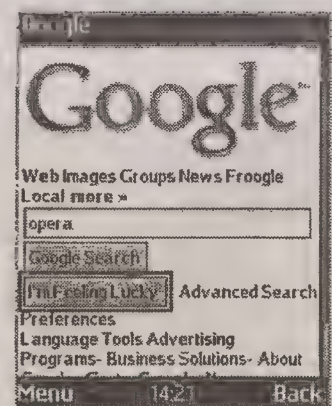
ActiveSync продолжает занимать свое место в стандартной прошивке. Программа отвечает за синхронизацию мобильного устройства с ПК. Устроена она достаточно удобно. Например, поддерживается синхронизация с места разъединения, если связь вдруг оборвалась. Однако имеется ограничение на количество синхронизируемых устройств — их может быть не более двух. К тому же отсутствует возможность синхронизации по Wi-Fi.

Несмотря на то что Symbian пока остается лидером среди программных платформ как на украинском, так и на мировом рынке, еще в 2008 году она потеряла целых 8,5 % рынка. Связано это отнюдь не с Windows Mobile, как это можно было бы предположить, а с Mac OS. Именно на этот период попадает рассвет iPhone. В прошлом году на рынок операционных систем вышла еще и Android — инновационный продукт от Google. Так что программистам из Symbian придется здорово потрудиться, чтобы продолжить носить желтую майку лидера. А Windows Mobile остается хорошей платформой для удаленной офисной работы — она лучше всего поддерживает текстовый и табличный редактор.

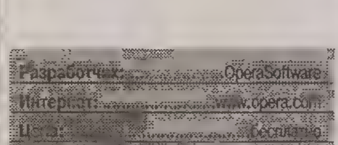


ИНТЕРНЕТ БЕЗ ГРАНИЦ

Opera Mobile 9.5 beta



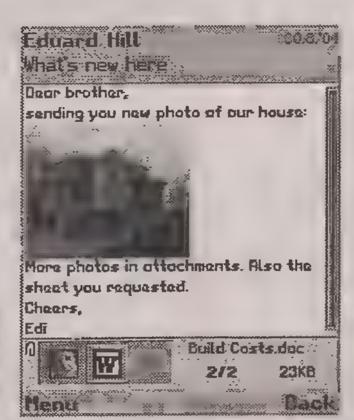
- Программа не только занимает мало места, но и экономит ваш трафик. Для этого предусмотрены удаленные серверы, на которые сначала поступает страница. Поэтому на терминал попадает облегченная версия.



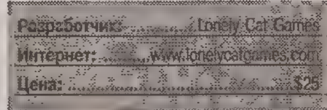
Разработчик:	OperaSoftware
Интернет:	www.opera.com
Цена:	бесплатно

УДОБНАЯ ПОЧТА

ProfiMail 2.91



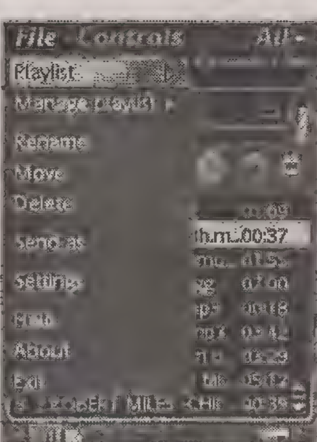
- Клиент поддерживает сообщения формата HTML с рисунками и гиперссылками. Предоставляет возможность просмотра графических изображений. Позволяет рассылать письма по нескольким адресам.



Разработчик:	Lonely Cat Games
Интернет:	www.lonelycatgames.com
Цена:	$25

МЕЛОМАНЫ ВЫБИРАЮТ

ALON Audio Recorder 1.10



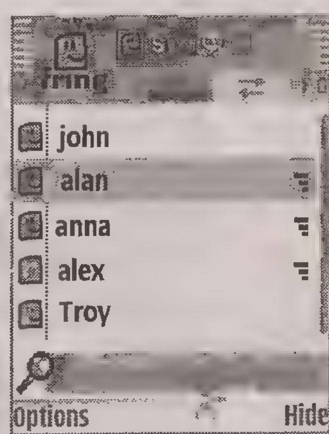
- Поддерживает все популярные форматы. Удобна в использовании. Есть возможность установки горячих клавиш для управления плеером. Имеется встроенный диктофон с высоким качеством записи. На сайте можно скачать бесплатную демоверсию.



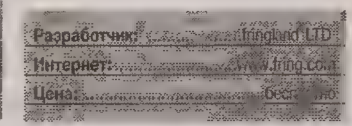
Разработчик:	Alon Software
Интернет:	www.alonsoftware.com
Цена:	$24,95

ПОФРИНГИМСЯ?

Fring



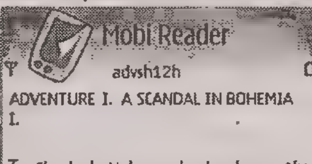
- Софт предназначен для передачи не только текстовых, но и голосовых сообщений. Fring работает со следующими протоколами: Skype, MSN Messenger, ICQ, SIP, Google Talk, Twitter, Yahoo и AIM. Кроме того, через эту же программу можно читать почту.



Разработчик:	fringland LTD
Интернет:	www.fring.com
Цена:	бесплатно

КНИГОЛЮБУ

Mobipocket eBook Reader 6.2

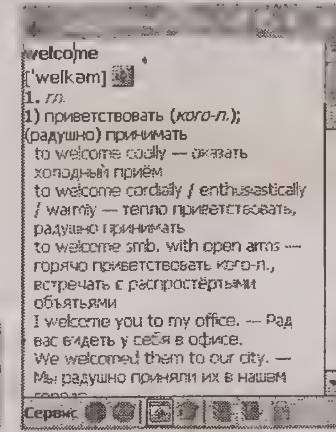


- Программа позволяет читать не только книги, но и словари, офисные документы и даже RSS-ленты. Подходит она как для мобильных устройств, так и для стандартных ПК.

Разработчик:	Mobipocket.com
Интернет:	www.mobipocket.com
Цена:	бесплатно

ПЕРЕНОСНОЙ ПОЛИГЛОТ

Lingvo 12



- Версия самого популярного электронного переводчика для КПК, смартфонов и коммуникаторов распространяется на CD вместе с аналогичной копией для ПК. Вы можете установить приложение на Windows Mobile, Palm, а также Symbian OS.

Разработчик:	ABBYY
Интернет:	www.abbyy.ua
Цена:	$24





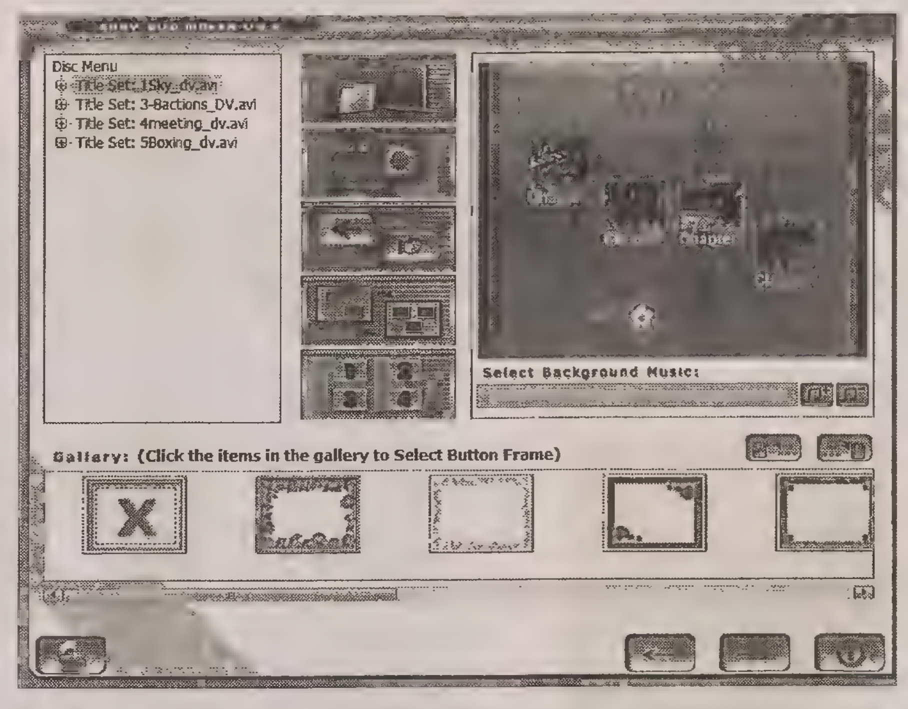
Меню, сэр?

Александр ЖУРОВИЧ
authors@hi-tech.ua

Записать свой видеоархив на DVD с удобным навигационным меню — пара пустяков, если взять на вооружение «правильный» софт.

Довелось мне не так давно постичь прелести DVD-авторинга. Конечно, не все тонкости дела, но многое, о чем даже не подозревал. Очень познавательно, надо сказать. Правда, работал я в профессиональном пакете — сложность проекта того требовала.

Но древовидно-монстроподобные меню да изыски в оформлении далеко не всегда нужны. Для домашнего видеоархива, например, достаточно простенькой навигации со ссылками на отдельные видеофрагменты — вполне удобно и мастерится буквально за считаные минуты. Для таких целей профессиональные инструменты совсем не нужны. Здесь всем заправляют продукты попроще.



Этими рамками можно обрамить каждый элемент в будущем DVD-меню

ПРЯМО ИЗ КОРОБКИ

Дополнительные утилиты DVD-авторинга порой и искать не нужно — нередко пользователь получает инструмент в комплекте с компьютером или оптическим приводом.

Например, в составе Windows Vista есть весьма неплохая программа DVD Maker. Диск компонуется в ней всего в два шага. Только и нужно, что выбрать видеофрагменты да тему оформления меню. Красивые, надо сказать, темы — это стоит попробовать. Еще кое-какие мелочи (название диска и пунктов меню), и все — DVD готов к прожигу. Так же просто компонуется слайд-шоу, которое тоже можно записать в формате DVD-видео.

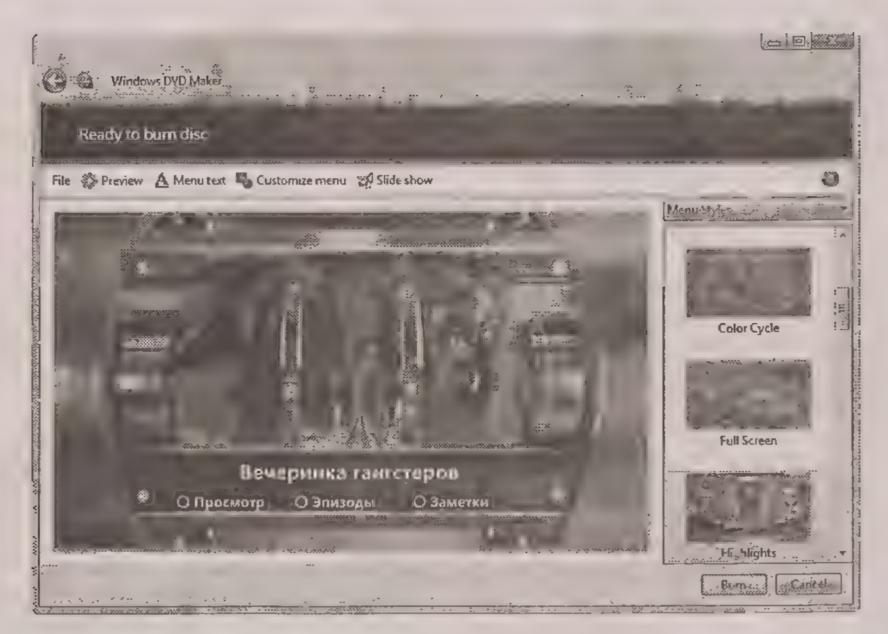
Более функциональна в плане сборки диска программа iDVD из «яблочного» пакета iLife, которым комплектуется каждый Мак. Здесь уж во всем проглядывается изящный стиль Apple. Кроме того, что программа может самостоятельно скомпоновать диск, в iDVD у вас есть некоторая свобода действий. Для правки меню предусмотрен встроенный редактор, а из палитры медиафайлов можно натаскать прямо в шаблон оболочки диска фотографии и видеоклипы. Кроме видео и слайд-шоу, iDVD также может записать и компьютерные данные, получая на выходе гибридный DVD.

Темы для оформления меню в iDVD отбирает лично Стив Джобс. Со вкусом у главного «яблочника» все в порядке — готовые DVD выглядят очень профессионально

Еще один представитель штатных программ — Vision из пакета Nero. Весьма аскетична, но также позволяет за пару минут «набросать» видеодиск и пустить его на прожиг. Проект компонуется поэтапно: выбираются файлы, определяются элементы оформления, просматривается готовый проект в эмуляторе и... прожиг. Быстро и удобно.

ЧТО ЕЩЕ ДАЮТ?

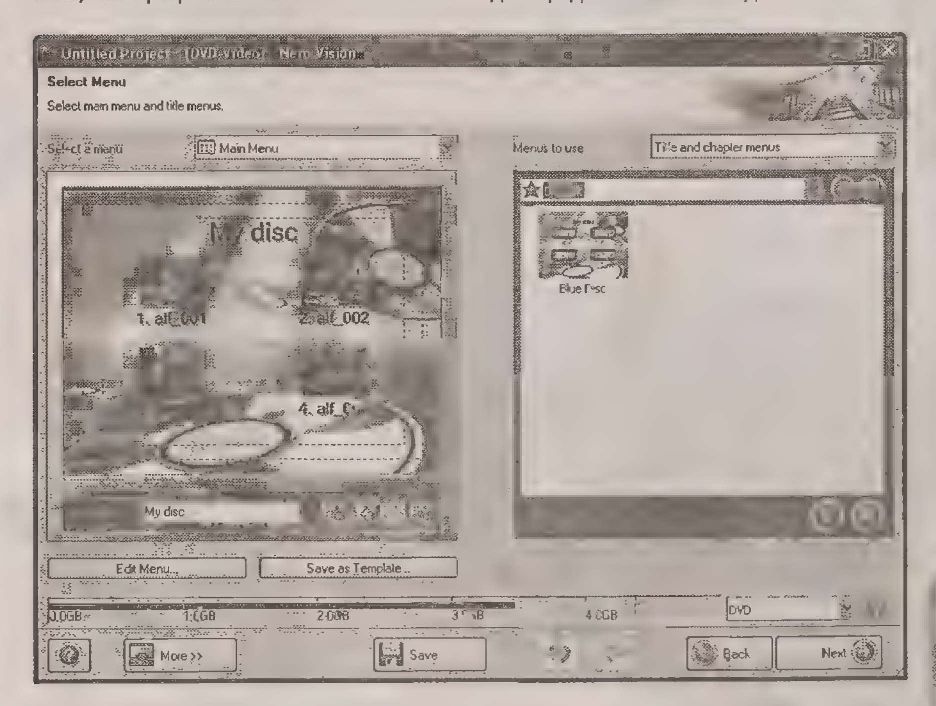
DVD Maker, iDVD и Nero Vision — отличные программы, приятный и полезный «довесок» к продуктам, в комплект которых они входят. А если на «Висту» пока неохота переходить, а на Мак — тем паче? Да и Nero многим покажется уж слишком навороченным... Есть программки и попроще, в их задачи входит исключительно компоновка и прожиг видео-DVD.



В меню DVD Maker использует сложные 3D-эффекты — при деформации видеоролики все равно продолжают воспроизводиться

Например, Speed DVD Creator — образец аскетизма. После добавления видеоклипов автоматически компонуется меню, простое, статичное. В нем можно поменять лишь число миниатюр на один экран, цвет подложки и фоновое изображение. Как говорится, необходимое и достаточное. Приятно, что программа позволяет не только прожигать болванки, но и записывать содержимое DVD на жесткий диск.

Чуть больше возможностей у Easy DVD Creator. Каждый видеоклип, добавленный в проект диска, программа позволяет обрезать с концов, указав точки начала и конца ролика. Кроме этого можно определить кадр для представления эпизода в меню DVD.



Пунктирные направляющие в Nero Vision позволят скомпоновать меню точно под экран телевизора

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

DVD Maker

Разработчик: Microsoft Corp.
Веб: www.microsoft.com/windowsvista
Цена: бесплатно (в составе Windows Vista)
- ⊕ простой интерфейс
- ⊕ неплохая подборка тем
- ⊕ эмуляция готового проекта

iDVD

Разработчик: Apple, Inc.
Веб: www.apple.com/ilife/idvd
Цена: $86 (с Маком – бесплатно)
- ⊕ удобный интерфейс
- ⊕ отличная подборка тем
- ⊕ редактор меню
- ⊕ эмуляция готового проекта

Speed DVD Creator

Разработчик: Flyers Software
Веб: www.softflyers.com
Цена (около): $30
- ⊕ сохраняет проект на жесткий диск
- ⊖ нет эмуляции будущего проекта

Easy DVD Maker

Разработчик: Amigo Software
Веб: www.mp3towav.org/Easy-DVD-Maker
Цена (около): $36
- ⊕ разбивка эпизодов на главы
- ⊕ оформление элементов меню
- ⊖ нет эмуляции будущего проекта

Vision

Разработчик: Nero
Веб: www.nero.com
Цена (около): 60 евро (с Nero 9)
- ⊕ простой пошаговый интерфейс
- ⊕ эмуляция готового проекта
- ⊖ темы нужно загружать дополнительно

Еще приятная особенность: программа позволяет добавлять главы (chapters) в автоматическом или ручном режимах. Тем самым можно упростить навигацию и внутри каждого клипа в отдельности.

По части оформления у Easy DVD Creator припасены не только фоновые изображения, но и декоративные рамки для пунктов меню, а также кнопки разной формы. Готовый проект можно записать на болванку, в каталог или даже в ISO-образ.

ДЕЛО МАСТЕРА БОИТСЯ

Собственно, ни одна из названных программ не должна вызвать ощутимых сложностей. Конечно, приложить усилия нужно в любом деле. Но приятно, что специализированные средства позволяют создавать видео-DVD практически на автомате.

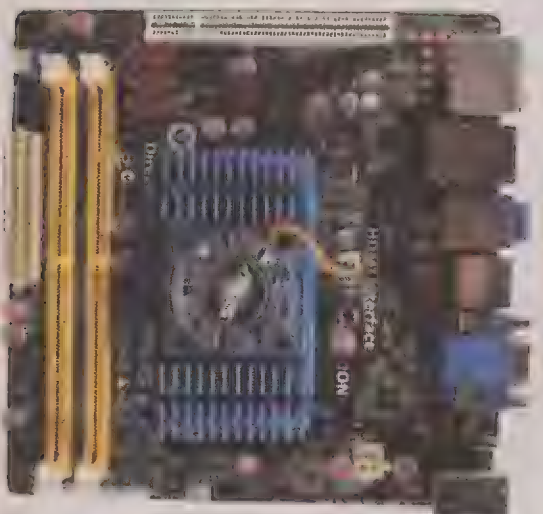


Новый взгляд на Atom

Евгений ЗЫКОВ
zykov@hi-tech.ua

Можно ли использовать решения на базе настольного процессора Intel Atom для построения миниатюрных мультимедийных систем? Можно, главное выбрать правильную платформу.

На рынке реально встретить несколько видов платформ для настольного процессора Intel Atom, например, от самой компании Intel — решения на базе Intel 945GC/GSE и более свежие решения от компании NVIDIA — NVIDIA ION. Второй вариант намного предпочтительней, прежде всего за счет значительно лучшего встроенного графического адаптера. Его возможности примерно соответствуют видеокартам NVIDIA GeForce 9400 (в случае Intel 945GC/GSE за графику отвечает откровенно устаревший Intel GMA 950). Да, для комфортной игры в большинство современных игр сегодня этого недостаточно. Но данный адаптер имеет широкие возможности по декодированию HD-видео разных форматов, а это означает, что даже со скромным процессором Intel Atom становится доступным воспроизведение видео высокой четкости, что было невозможно в системах Intel 945GC/GSE. Кроме того, такой графический адаптер может иметь не только аналоговый, но и цифровой видеовыход и возможность вывода видео сразу на два устройства отображения. Это позволяет расширить функциональность таких систем от сугубо «офисных» до мультимедийных.


Чипсет NVIDIA ION, состоящий из одной микросхемы, и процессор Intel Atom спрятаны под одним радиатором


Если на вашем мониторе из цифровых видеовходов присутствует только DVI, можно воспользоваться переходником

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Все параметры тестируемого продукта, а также его плюсы и минусы можно узнать из нижеприведенной таблицы

Asus AT3N7A-I	
Установленный процессор:	Intel Atom N330
Количество вычислительных ядер процессора:	2
Чипсет:	NVIDIA ION
Формфактор:	Mini ITX (170x170 мм)
Встроенный графический адаптер:	NVIDIA GeForce 9400
ОЗУ:	2x DDR2 800/667 МГц (до 4 Гб)
HDD:	3 SATAII, 1 eSATA
Звук:	7.1 VIA VT 1708s
Сеть:	Realtek RTL8112L Gigabit
Слоты расширения:	1xPCI
USB2.0/FireWire/Lan/SPDIF на плате (всего):	4 (8)/0/1/0(1)
Видеовыходы:	VGA, HDMI
Поставщик:	представ-во ECS
Цена:	н. д.

Оценка:
- \+ компактные размеры
- \+ низкое энергопотребление
- \+ функциональное встроенное видео
- − сравнительно скромная производительность всей системы в целом

Плата Asus AT3N7A-I основана на чипсете NVIDIA ION и, соответственно, обладает указанными преимуществами. Цифровой видеовыход HDMI позволяет с удобством подключать к системе и телевизоры (присутствует и переходник HDMI-DVI). Порадовало также наличие цифровых аудиовыходов и разъема eSATA на задней панели. К месту оказался и встроенный модуль беспроводной связи Bluetooth.

Все конденсаторы на плате надежные твердотельные

"ТАСК-брокер"

Кузня Вашого капіталу

- Брокерські послуги при купівлі/продажу цінних паперів на організованому та неорганізованому ринку цінних паперів України
- Операції на вексельному ринку
- Придбання акцій (акумуляція дрібних та средніх пакетів акцій на вторинному ринку) у фізичних та юридичних осіб для формування значних (контрольних та блокуючих) пакетів акцій у відповідності до вимог Клієнта
- Придбання акцій на тендерах, конкурсах, аукціонах
- Скуповування акцій у трудових колективів Емітентів

- Підготовка та супровід державної реєстрації випуску цінних паперів
- Підготовка інвестиційного меморандуму та презентацій випуску цінних паперів
- Розміщення цінних паперів, у тому числі гарантування розміщення
- Підтримка ліквідності цінних паперів на вторинному ринку
- Обслуговування цінних паперів впродовж строку їх обігу

- Відкриття рахунків в цінних паперах
- Ведення рахунків в цінних паперах
- Відповідальне зберігання цінних паперів
- Обслуговування та обіг цінних паперів клієнтів на рахунках в цінних паперах (списання, нарахування, блокування, розблокування)
- Знерухомлення цінних паперів, що випущені в документарній формі
- Забезпечення виплат доходів по цінним паперам (дивіденди)
- Інформування клієнтів про події, пов'язані з цінними паперами, які їм належать
- Надання клієнтам документів, що підтверджують право власності на належні їм цінні папери

Ми пропонуємо брокерські послуги при купівлі/продажу цінних паперів для фізичних та юридичних осіб

Здійснимо купівлю або продаж цінних паперів за Вашим дорученням

Виконаємо пошук цінних паперів, придбання та передачу у Вашу власність



01033, Київ
вул. Тарасівська, 9

+38 (044) 502 00 75
+38 (044) 502 00 76

www.task.ua
broker@task.ua

Ліцензія ДКЦПФР АВ № 362309 "Професійна діяльність на ринку цінних паперів: діяльність з випуску та обігу цінних паперів" від 07 вересня 2007 зі строком дії до 11.05.2011.
Ліцензія ДКЦПФР АВ № 397959 "Діяльність з управління цінними паперами" від 08 травня 2008 зі строком дії до 08.05.2013.
Ліцензія ДКЦПФР АВ № 397960 "Професійна діяльність на фондовому ринку – депозитарна діяльність зберігача цінних паперів" від 08 травня 2008 зі строком дії до 08.05.2013.

Рамки без границ

Александр ЖУРОВИЧ
authors@hi-tech.ua

Удачная фотография сама по себе радует глаз. Но если снимок соответственно украсить, может получиться весьма оригинальная авторская работа.

Хорошей картине подходящая рама нужна, с этим не поспоришь. Но я бы сказал, что дело вовсе не в красоте витиеватого багета, а в его уместности, способности усилить настроение полотна. Пожалуй, самодостаточность рамы даже излишня, а вот сочетание ее с картиной (ее цветом, фактурой, стилем и прочими характерными признаками) помогает воспринимать работу художника более полно.

То же, согласитесь, справедливо и для фотографии. И очень здорово, что рамками и паспарту здесь дело не ограничивается — особенно если снимок цифровой. Конечно, еще в «пленочную эпоху» фотохудожники изгалялись с оформлением фотографий — виньетирование было чуть ли не самым простым приемом. Что уж говорить о графических редакторах, которые дали простор для творчества не только профессионалам, но и любителям. И при этом времени и сил на работу уходит на несколько порядков меньше, чем это было раньше.

Рамки, уголки, отдельные графические элементы, размещенные поверх снимка и под ним, — все это можно сделать буквально в считаные минуты. Для этого предусмотрено огромное количество программ. О некоторых из них я хотел бы вкратце рассказать.

Набор действий Adobe Photoshop под названием Frames, доступный через палитру Actions, позволит быстро оснастить фотографию прелестной рамкой

ИСКУССТВО — В МАССЫ!

Интерес к рамкам — признак того, что пора переклассифицировать «фотки» в «творческие достижения». И правда, что ж за вернисаж без рам? ☺ Ведь распечатать свое творение именно так, как хочется, все проще. Об этом, кстати, много говорилось на десятом HP Lab University в Лиссабоне. «В конце 80-х я фотографировал экран компьютера, чтобы «вытащить» результат, — рассказывал Давид Адамсон, директо[illegible] из старейших [illegible] студий, — а сегодня inkjet-принтеры позволяют [illegible] пользователю». Музеи и галер[illegible] И фотографы прев[illegible] фотохудожники доказывали академикам, что [illegible] — это вид искусства, цифровые технологии не только вынесли популярность фото на новую ступень, но и создали качественно [illegible] его литой.

[illegible] — этот вопрос [illegible] еще лет десять-пятнадцать назад [illegible] не больше, чем [illegible] результат, не уступающий по [illegible] «обходят» классические фотоматериалы и по контрасту мелких деталей, и по разрешающей способности, и по борьбе с зернистостью изображения, — доказывал директор лаборатории печати и имиджинга HP Джон Майер. А когда качественная печать не проблема — становится актуальным призыв: «Вперед, к новым шедеврам!» ☺.

РАБОТА НА ПОТОКЕ

Для быстрого оформления цифровых фотографий можно вооружиться утилитами, специально предназначенными для этой работы. Скажем, Photo Frame Show (www.frameshow.com) или ART Borders (www.artisticsoftware.com/artborders.htm) накладывают поверх исходной фотографии разнообразные рамки — не только прямоугольной, но и округлой формы. А некоторые рамки и вовсе выполнены в виде трехмерной абстракции. Интересные эффекты получаются и в программе ART Edges (artisticsoftware.com/artedges.htm), которая оформляет края самой фотографии, а не накладывает на нее другие изображения.

Аналогичные программы можно найти и под Макинтош — например, VirtuFrame (www.trilateralsystems.com/virtu-frame) или iBeenFramed (www.scripts-oftware.com/ibeenframed). Последняя, кстати, интегрируется с каталогизатором iPhoto и почтовой программой Mail. А главное, iBeenFramed са-

ма фотографирует при помощи веб-камеры, сразу помещая снимок в симпатичную рамку. Нечто наподобие ART Edges для операционной системы Mac OS X — программа EasyFrame, в мгновение ока обрезающая исходную фотографию по выбранной форме.

ПОЛЕТ ФАНТАЗИИ

Быстрое оформление фотографий — хорошее дело. Но стандартные наборы рамок, которыми комплектуются специализированные программы, рано или поздно приедаются. И если хочется чего-то новенького, можно нарисовать собственную рамку, проявив при этом все свои творческие таланты.

Для самостоятельного создания рамки, как вы понимаете, можно посоветовать любой графический редактор. Разумеется, использование сложных эффектов наложения одних элементов поверх других с конкретным режимом смешения, ограничение отдельных элементов композиции растровыми и векторными масками — все это прерогатива профессиональных и полупрофессиональных пакетов. Photoshop, PHOTOPaint, Paint Shop Pro, Painter и прочие программы располагают огромным набором возможностей, с помощью которых вы нарисуете с нуля шедевральные вещи. Хотя в том же «Фотошопе» предусмотрены действия (они же actions), предназначенные для быстрого создания рамок, — рекомендуем присмотреться.

Правда, в процессе работы ответственность за форму, цвет, текстуру и прочие характеристики изображения полностью возлагается на вас. И к этому я бы советовал отнестись с полной серьезностью, поскольку видел множество примеров, когда люди, пускай даже для себя, делали безвкусные альбомы, попросту портя снимки излишними «наворотами». Знайте меру!

Всегда учитывайте тематику фотографий, их цвет и свет, сюжет, композицию. Рамка не должна вносить какую-либо дисгармонию — она должна дополнять картинку, порой подчеркивая те нюансы изображения, которые в изначальном снимке могли и не просматриваться.

...И [illegible]АЕМСЯ САМИ...

Рамки для фотографий — вопрос актуальный и для редакции. Раньше мы регулярно проводили вечеринки hi-Tech Party (www.ht.ua/club/party), одной из фишек которых стало бесплатное изготовление фотографий тусующегося народа. Просто щелкнуть затвором камеры и распечатать было бы неинтересно. Поэтому перед печатью на фотобумаге мы украшаем снимки разнообразными элементами — для каждой вечеринки готовится уникальная рамка (или набор рамок).

Как все это происходит... В Adobe Photoshop рисуется «накладка» — изображение, которое впоследствии будет размещаться поверх полученных фотографий. Это может быть не только простая рамка, но и, например, полупрозрачный каскад из растительных элементов, разноцветные спирали, россыпь звезд или кругов — здесь уж свою фантазию мы не ограничиваем. Главное, чтобы большая часть «накладки» оставалась прозрачной — иначе сама фотография будет скрыта. Готовый файл сохраняем (на случай, если придется что-то подредактировать) и экспортируем в формат PNG, который позволяет сохранять полупрозрачные области.

После этого непосредственно на вечеринке проводится фотосессия посетителей клуба и в программе Multiple Image Resizer.NET (www.acumensystems.com) в пакетном режиме накладывается подготовленный PNG-файл. Готовые фотографии распечатываются на струйном принтере и размещаются на стенде, откуда снимки можно забрать.

Собственно, времени на подготовку таких фотографий мы тратим немного. Часа два уходит на творческие муки по разработке и созданию «накладки». А на обработку фотографий вовсе уходят считаные секунды. Так что можем смело утверждать, что на внесение разнообразия усилий много не нужно, а людям в итоге намного приятнее ☺.

Так мы украшаем фотографии тусовки вечеринок hi-Tech Party

[illegible] В УДОВОЛЬСТВИЕ

Вот так можно украшать свои фотографии — неважно, были ли они сняты на какой-то вечеринке, просто на семейном пикнике или на отдыхе на Бали. Главное, постарайтесь подобрать под фотоснимки подходящие «фишки», которые бы не «перетягивали одеяло на себя», а удачно подыгрывали основной картинке, внося в нее интересный и оригинальный штрих.

Опаленная Земля



Марк АВРЕЛИЙ
avreliy@bigmir.net

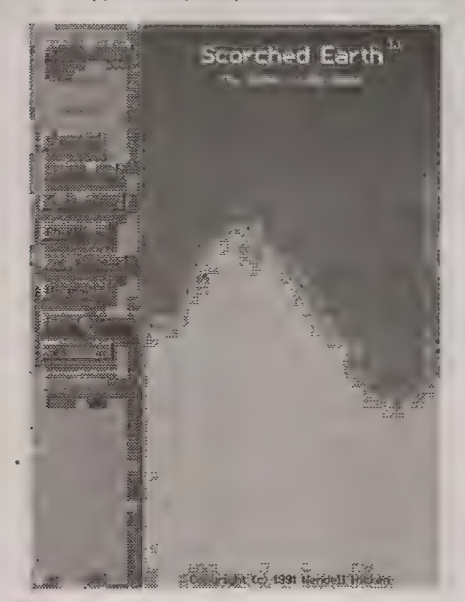
Давным-давно, когда компьютеры были еще большими и не такими быстрыми, как сейчас, автор, помимо выполнения основной работы, значительное количество времени посвящал играм. Об одной из своих любимых игр той поры и пойдет разговор в данной статье (а остальным посвятим последующие...).

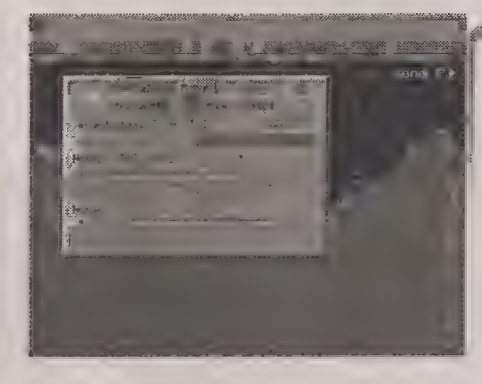
Конец 80-х — начало 90-х годов прошлого столетия ознаменовалось в Украине резким возрастанием интереса к персональным компьютерам вследствие их доступности для сравнительно большой части населения, которая тут же начала их активно осваивать. Помимо прочего, популярностью стали пользоваться и компьютерные игры. Со временем желающих пообщаться с вычислительной техникой стало много, а самих компьютеров было меньше (их еще называли «персональный компьютер общественного пользования»), то каждый страждущий припасть к клавиатуре и монитору был вынужден подолгу ждать своей очереди. Чтобы сократить время ожидания, чаще всего стали использовать игры, в которые могли играть двое и более пользователей одновременно на одном ПК.

Героиня нашего повествования — «Scorched Earth» — имела наибольшую популярность из подобных игр в одном из КБ.

ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ — ПРОСТО

Идея игры следующая. Вы — командир боевой установки типа «гаубица» или «зенитка» (выбирается в начале игры), механик-водитель, стрелок-наводчик и радист-переводчик в одном лице. Игра состоит из некоторого количества раундов, в каждом из которых ваша цель — уничтожить всех остальных соперников раньше, чем они сделают то же самое с вами. Управление стрельбой ведется либо в пошаговом режиме, либо одновременно всеми игроками (правда, при этом сильно страдает клавиатура), поэтому рекомендую пошаговый режим.





Получив право на выстрел, игрок может установить себе новую защиту, если старая исчерпала себя, затем, оценив обстановку на экране, выбрать один из снарядов, имеющихся в боезапасе, установить угол подъема ствола и мощность выстрела, и, наконец, выждав напряженную паузу, плавно нажать на клавишу пуска. Увидев результаты, в ожидании своего хода вы надеетесь, что в вас никто не попадет.

Выигрывает тот, кто победил в большем числе раундов. Если число таких побед у нескольких игроков одинаково — тот из них, у кого окажется больше денег на счету. Победа в раунде присуждается тому, кто останется в живых — последнему герою. А его может и не быть. Почему, спросите вы? Все очень просто. Во-первых, в ход сражения вмешивается природа, периодически посылающая на головы сражающихся разряды молний и осыпающая поле битвы метеоритами. Во-вторых, вашим планам может помешать уничтоженный противник. Дело в том, что убитые уходят несколькими способами: сгорая в огне, уносясь на небо, став эпицентром ядерного взрыва, засыпав территорию вокруг песком, разлетаясь на части, как осколочная бомба. При этом может зацепить и вас.

НАСТРОЙСЯ НА ЛУЧШЕЕ

Перед тем как начать свои сражения, необходимо несколько минут посвятить настройке игры, чтобы не было потом мучительно больно. Опции все несложные, и мне кажется, что вам легко будет с ними разобраться. Поэтому остановлюсь только на некоторых принципиальных моментах.

Среди экономических настроек самое важное значение имеют две. Во-первых, разрешите компьютеру тоже закупаться, а во-вторых, определитесь, с какой суммой денег вы будете начинать игру. Обычно мы устанавливали начальное количество денег в сто тысяч (все-таки начинать с нуля неинтересно, должен ведь быть начальный капитал).

В настройке физических свойств окружающей среды стоит поэкспериментировать с вязкостью воздуха и гравитацией. Обязательно включите опцию падения танков, а обе настройки для границ области (walls) установите в значение RANDOM. Благодаря этому, во-первых, стены вокруг поля брани могут быть или не быть, а во-вторых, они будут давать разный эффект — поглощать или отражать ракеты, пропускать их насквозь либо «склеивать» экран.

Можно поэкспериментировать с погодой. Внимание! Главное — не переборщить с ветром!

В игровых настройках включите отображение строки состояния, в которой показывается важная информация о максимальной мощности выстрела, уровне работоспособности защиты и др.

В закладке вооружений обязательно установите Arms Level в значение 4 (иначе вам будут доступны не все виды оружия). Кроме того, если ваш компьютер классом повыше, чем Pentium 200 (да, автор застал еще времена i386), то рекомендую включить опцию показа траекторий полета снарядов (на относительно современных машинах время их полета очень мало).

И последний совет в этой части. Во время игры не забывайте о клавише «F1». С ее помощью можно сохранить игру, выйти из нее, начать игру по новой, принудительно закончить раунд массовым самоубийством, и (если вы включили отображение траекторий полета ракет) — очистить экран.

ВООРУЖЕН И ОЧЕНЬ ОПАСЕН

Ну что ж, теперь самое время заглянуть в арсенал и подразделение технического обслуживания, чтобы быть в курсе всех приспособлений. Начнем, пожалуй, с технических средств. Вот что есть в вашем распоряжении:

- Магнитные дефлекторы. Используя энергию создаваемого магнитного поля, они отворачивают выпущенные по вас снаряды (правда, не всегда удачно).
- Энергетические щиты. Принимают на себя всю мощь посланной ракеты. Естественно, с каждым попаданием щиты слабеют (степень ослабевания зависит от типа снаряда) и по истечении определенного времени их нужно будет менять (впрочем, дефлекторы тоже требуют замены). Предусмотрено три вида щитов: обычные, улучшенные и тяжелые.
- Парашюты. Их главное назначение — плавно опустить вас на землю, когда противник выбьет ее из под ваших гусениц. Без них вы рухнете камнем с высоты и, скорее всего, погибнете. Применяются автоматически при наличии.
- Батареи. Они предназначены для пополнения энергии аккумуляторов, от которой зависит максимальная мощность выстрела.
- Автоустановка защиты. Крайне необходимая вещь. При ее наличии игроку перед началом каждого раунда предлагается установить одну защиту из имеющихся у него в наличии. В противном случае защиту можно будет включить только при своем ходе (если он, конечно, успеет до вас дойти).
- Средства для точной наводки на цель.
- Топливная цистерна. Незаменимая вещь в том случае, когда противник пристрелял вашу позицию и готовится нанести решающий удар, а в это время вы спокойно покидаете зону поражения. Жаль только, что запаса топлива не хватит, чтобы уехать с поля брани.

Из подразделения техобслуживания двигаемся на склад боеприпасов. Открываем двери и замираем. Оружие на любой вкус:

- Ракеты («детские» и обычные). «Детские» закупать не надо, они у вас есть всегда и в любом количестве.
- Ядерные бомбы («детские» и обычные).
- Напалм для задания жару противникам (обычный и горячий).
- Роллеры (легкие, обычные и тяжелые). Это — катящиеся бомбы. После выстрела они взрываются не сразу, а катятся до преграды. Очень полезны в том случае, когда противник находится под горой — стреляем роллером в склон.
- «Мирва» (MIRV) — осколочная ракета, разлетающаяся в полете на пять частей.
- «Смертоносная голова» (death head) — улучшенный вариант «мирвы», однако стоит гораздо дороже.
- «Funky bomb» — тоже осколочная ракета. При ударе о преграду разлетается в разные стороны (главное, чтобы не задело стреляющего).
- «Лягушка» (leap frog) — прыгающая бомба (почти как в анекдоте), правда, всего дважды.
- «Земляное оружие». Может использоваться как для атаки (засыпать противника, тем самым лишив его возможности вести огонь), так и для защиты (улучшить позицию за счет создания перед собой земляного холма). Включает несколько видов, которые различаются количеством земли в заряде и ее типом.
- «Диггер». Имеет противоположное назначение — убрать лишнюю землю. Разные виды отличаются друг от друга производительностью.
- Лазер.
- Землетрясение.

Жаль только, что купить все и сразу невозможно — все зависит от количества денег на вашем счету (хотя тогда и играть было бы не так интересно).

КТО НЕ ИГРАЛ — ТОТ БУДЕТ. ИГРАВШИЙ — НЕ ЗАБУДЕТ...

Есть о чем вспомнить всем тем, кто провел немало часов на «опаленной земле». Пожалуй, на перечисление всех интересных



случаев уйдет не один журнал, поэтому остановлюсь только на нескольких. Сколько раз бурные эмоции (радостные у одних и грустные у других) вызывала ситуация, когда стрелявший, не рассчитав мощности выстрела или скорости/направления ветра, промахивался мимо цели и попадал сам в себя? А какими словами бы вы отреагировали тогда, когда, уничтожив всех оппонентов, окидывали гордым взглядом с высоты своей позиции поле брани, потирая при этом руки в предвкушении очка за раунд, и замечали разряд молнии, попадающий прямо в ваш танк? А когда выпущенная противником «детская» ракета, летящая явно мимо, подхватывается магнитным полем вашего дефлектора и залетает прямо под него, то есть в вас?

Ну, и наконец, игры профессионалов: из оружия — только «детские» ракеты, плюс парашюты и батареи из технического обеспечения. Это вам не с ядерной бомбой на кроликов охотиться. Тут понадобится острый глаз и твердая рука, чтобы выиграть.

ЭПИЛОГОМ — ЛЮБОВЬ

Да, это одна из тех игр, которые раз и навсегда селятся на дискетах, винчестерах, компакт-дисках и прочих носителях информации пользователя, которые кочуют вместе с ним с одного места работы на другое. Вряд ли о ней будут говорить так же много, как о WarCraft, HoMM или Quake, а тем более проводить чемпионаты мира... Тем не менее это — Игра, в которую просто приятно сыграть и вспомнить давно минувшие дни.

Киностудия Windows Live

Иван КУДРЯВЦЕВ,
победитель номинации
«Лучшая статья о продуктах Microsoft»
в январе

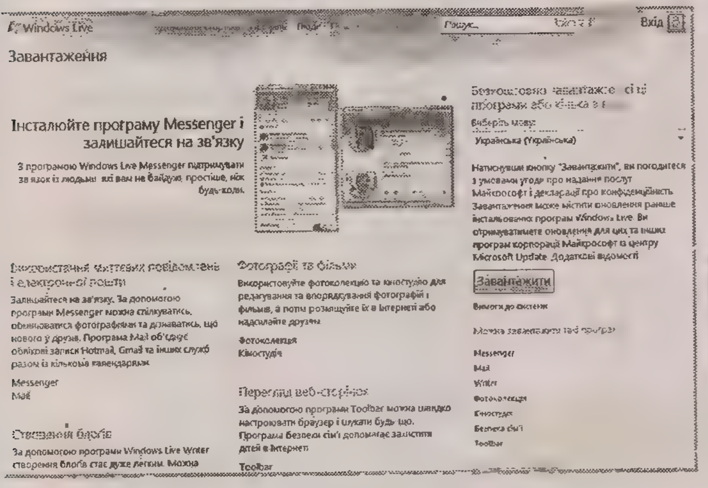
Наверное, каждый, кто уже имел дело с Windows 7, обратил внимание, что в новой версии редмондовской операционки пропало много стандартных приложений. Например таких, как почтовый клиент Outlook Express, клиент для обмена мгновенными сообщениями, видеоредактор и некоторые другие. Кто-то скажет, что туда им и дорога и, возможно, будет прав. С другой стороны, лично я уже пару раз оказывался в ситуации, когда срочно нужна была какая-то простая и бесплатная программа (например, для того чтобы смонтировать простой видеоролик), а такой под рукой не оказывалось.

Вот тут-то и вспомнилось, что многие стандартные программы Windows не просто пропали из стандартной установки, а обзаведясь приставкой Live, перекочевали на сайт «живых» приложений и сервисов Microsoft, откуда их можно скачать и установить на свой ПК. Для этого достаточно перейти на страничку http://download.live.com и выбрать для загрузки тот или иной компонент. О многих из них я расскажу в своих последующих статьях, а сегодня хотел бы поговорить о видеоредакторе, который теперь называется Киностудия Windows Live. Забегая вперед, скажу, что утилита оставила у меня весьма приятные впечатления, о чем читайте немного далее.

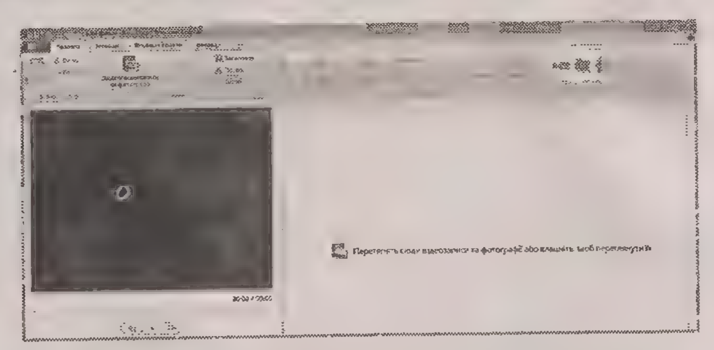
На первый взгляд

Первое, что бросается в глаза после запуска программы — ее обновленный дизайн. Теперь панель инструментов выполнена в стиле линейки Ribbon, той самой, что впервые появилась в Microsoft Office 2007. Не знаю, как такое нововведение понравится поклонникам традиционных пользовательских интерфейсов, мне, как давнему пользователю 2007-го «офиса», такой интерфейс было видеть и привычно, и неожиданно приятно (непонятно почему, но действительно толковое нововведение Microsoft сторонние разработчики подхватывать не спешат). Кстати, панель инструментов Ribbon — контекстно-зависимая. При выборе определенных элементов видеоролика на панели возникают новые кнопки и функции.

Кроме того, в программе появились весьма широкие возможности экспорта готового ролика. Ролик можно сохранить в виде готового файла, записать на DVD, загрузить на YouTube, а также на многие другие социальные сервисы в Интернете, например Facebook (для этого нужно установить специальные плагины). При сохранении ролика можно выбирать качество видео: от стандарта высокой четкости 1080p, до видеороликов, адаптированных для экранов мобильных устройств, а также «мувиков» сверхкомпактных размеров, для пересылки по электронной почте.



Кроме Киностудии Windows Live вы можете установить и множество других «живых» приложений, о которых я расскажу в следующий раз



Добавить видеоролики или фотографии в проект можно, просто перетягивая их в рабочую область программы

Удивительно, но при своих весьма небедных возможностях (о них читайте дальше) программа оказалась очень простой в освоении. Свой первый ролик я смог сделать уже через 30 минут после установки программы. И получилось, нужно сказать, весьма неплохо ☺. Уж извините за отсутствие скромности ☺.

Описать программу я попробую на примере простенького видеопроекта, попутно останавливаясь на других возможных вариантах развития событий. Сразу оговорюсь, что патриотично настроенный Windows (или это все же браузер Internet Explorer) предложили мне установить украинскую версию программы, посему все названия меню и инструментов я буду приводить *«державною мовою»*. Думаю, что всем будет понятно, да и иностранные аналоги найти в случае чего проблем не составит.

Шаг за шагом

При первом запуске программы создается пустой проект. В нем пока не содержится никаких видеофайлов, к которым можно было бы применять хоть какие-то эффекты, посему большинство разделов интерактивной линейки инструментов просто неактивны. Исправляем этот недочет — добавляем в проект первые видеофайлы. Это можно сделать с помощью соответствующей кнопки в закладке «Головна» (кстати, кроме видеофайлов можно добавлять еще и фотографии) или же просто перетянув в рабочее поле файлы прямо из Проводника. Также фотографии и видео можно импортировать с внешних устройств (для этого есть специальный пункт в главном меню программы).

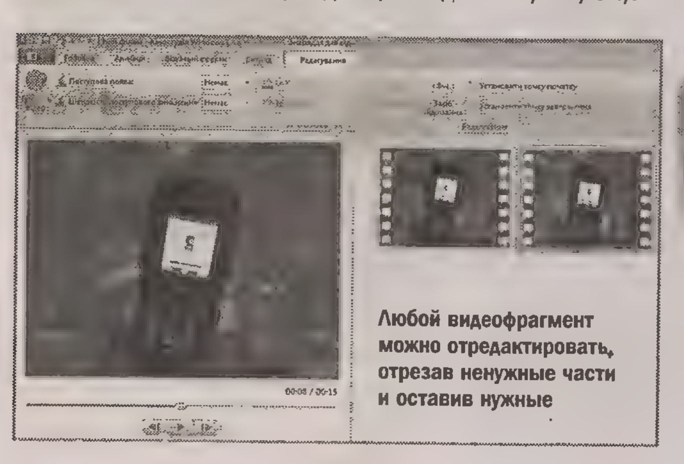
После того как в проекте появился первый видеофрагмент, к нему можно применять различные анимации (например, эффекты появления), а также визуальные эффекты (например, сепия, поворот изображения на 90 °, искривление картинки и многое другое). На закладке «Вигляд» можно выбрать формат видеоролика — обычный или широкоэкранный. К сожалению, превращение обычного (если исходное видео у вас записано именно в таком формате) в широкоформатный происходит путем банального добавления черных областей справа и слева от основной картинки.

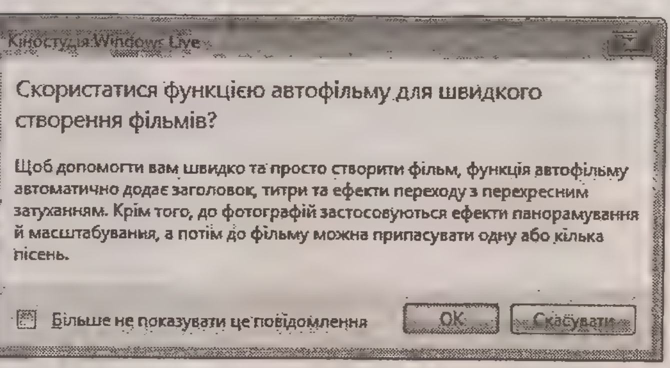
Резать видео на куски можно с помощью инструментов на закладке «Редагування». Достаточно грубо разделить ролик на несколько частей можно с помощью кнопки «Розділити», которую нужно просто нажать, установив ползунок в нужном месте видеозаписи. Каждую из порезанных частей можно перемещать, удалять и обрабатывать как и отдельный файл, коих в проект можно добавить много. Из нарезки кадров, собственно, и формируем наше будущее видео.

Для более тонкой нарезки видео существует инструмент «Засіб підрізання». С его помощью можно с точностью до миллисекунды установить точку начала и конца фрагмента и отсечь за их пределами все ненужное. Также на этой закладке можно как для всего видео в целом, так и для отдельных фрагментов установить громкость исходного видео. Например, ее можно совсем убрать или уменьшить на 50 %, если поверх видеозаписи вы накладываете какой-то голосовой комментарий и хотите сохранить звуковое сопровождение оригинальной записи.

Да, кстати, для добавления звуковой дорожки существует специальная кнопка на закладке «Головна». Здесь же к фрагментам видеозаписи можно добавить титры, сделать к вашему видеофильму вступительный заголовок и финальные титры (знаете, этот длинный список всех тех, кто работал над созданием фильма ☺), не забыв настроить для каждого элемента шрифты, цвет буков, эффекты появления и некоторые другие настройки. Создание собственного видео, как и всякое другое творчество, любит эксперимент. Тем более, что некоторое пространство для этого даже такая простая программа таки оставляет.

Если же вы не хотите заморачиваться настройкой всех этих эффектов, воспользуйтесь функцией «Автофильм». Между закинутыми в проект видеофрагментами программа сама создаст переходы, прикрутит к записи какие-то стартовые и финальные титры, предложит наложить музыку из имеющихся у вас на диске файлов. В целом получается, конечно, не очень затейливо, но весьма приятно. Хороший выход, например, для тех, кто хочет сделать слайдшоу из своих любимых фотографий да еще и под забойную музыку!


Любой видеофрагмент можно отредактировать, отрезав ненужные части и оставив нужные



Функция «автофильм» позволяет создавать небольшие ролики полностью в автоматическом режиме, указав только набор видеофрагментов или фотографий и выбрав музыкальное сопровождение

Теперь о сохранении готового видео. Киностудия Windows Live предлагает разные варианты сохранения видеоролика, в том числе и по разрешению картинки, но выбирать нужный вариант следует исходя из разрешения и качества оригинального видео. Смысл пытаться создать ролик высокой четкости (1080р) или широкоформатный стандартной четкости (720x480), если все исходное видео снято в формате 640x480 (на цифровой фотоаппарат) или 720x576 (отснятое на цифровую видеокамеру)? Качеству картинки это особо не поможет, но видеофайл получится существенно тяжелее. Кстати, примечательно, что среди предустановок сохранения видео нет варианта неширокоэкранного видео (720x576) для записи на DVD. Неужели в Microsoft думают, что неширокоэкранные DVD себя отжили?

Лично мне очень понравилась возможность опубликовать готовое видео на YouTube (для этого, правда, вам нужно иметь уже активный профиль на сайте видеохостинга). Киностудия Windows Live сама зайдет на сайт через ваш аккаунт и предложит заполнить все параметры загружаемого видео в собственных диалоговых окнах. Достаточно удобно и экономит время на загрузку всех этих веб-интерфейсов. Кроме того, вам не нужно беспокоится, если вдруг предложенный YouTube способ загрузки через сайт не совместим с вашим браузером и после 50 % загруженного видео выдает ошибку... Единственное, что разработчики могли бы улучшить — сделать большим поле для описания видео. Набирать длинное описание, когда видна всего одна строчка текста — очень некомфортно.

ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ

В результате имеем очень привлекательный продукт для широкого круга пользователей. Киностудия Windows Live, пришедшая на смену старому доброму Windows Movie Maker, такая же простая в освоении, но при этом куда более функциональная. Автор статьи долгое время использовал для видеомонтажа Ulead VideoEditor и, разумеется, не нашел в бесплатной программе всего того, что есть в коммерческом профессиональном пакете. Но нашел многое из того, что ему было нужно в данный момент. Ни в коем случае не призываю профессионалов переходить на бесплатный пакет, а лишь хочу сказать, что если вы делает в съемке и видеомонтаже видео только первые шаги, то эта программа, скорее всего, не только удовлетворит большинство ваших потребностей, но и превзойдет некоторые ваши ожидания.

Этот новый синий мир, или Как снимали «Аватар»?

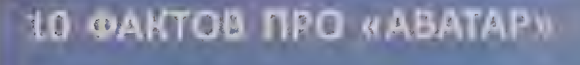
Инна ИВАНОВА
ivanova@hi-tech.ua

Американская киноакадемия когда-то назвала три составляющие успешности фильма: нетривиальный сюжет, горстка именитых актеров и пара-тройка сцен секса. «Аватар» не соответствует ни одному из этих требований. Тем не менее он стал самым кассовым фильмом всех времен. Видимо, выигрывает на самом деле тот, кто нарушает правила.

Подобно археологу-любителю Шлиману, открывшему Трою, Джеймс Кэмерон вынашивал идею фильма фильмов всю жизнь. По признанию режиссера, в киноленте нашли свое отображение некоторые наброски, сделанные им еще в школьные годы. Сам же сценарий, практически в том виде, в котором он нам знаком сегодня, был написан еще в далеком 1995 году, но тогда на его реализацию потребовалось бы $400 млн. Таких денег не выделила бы ни одна студия, даже ввиду совсем недавнего на то время успеха «Титаника» (напомним, оскароносный фильм-катастрофа тоже принадлежит ~~перу~~ камере Кэмерона). Пришлось ждать. Но слова «ждать» в активном словаре талантливого режиссера нет. Последующие десять лет он потратил на дело, казалось бы, не соответствующее выбранной профессии: он не снимал кино, а конструировал инструменты, с помощью которых это кино можно сделать так, как нарисовала его фантазия. И как не делал никто до него. Кому-то фильм безумно понравился, кто-то ограничивал свою компетентную рецензию одним словом — «туфта», — но рекордные кассовые сборы говорят сами за себя: замысел удался!

[illegible] нового: [illegible] поколение 3D

Итак, как показал «Аватар», Джеймс Кэмерон проявил себя не только как гениальный фильммейкер, но и как одаренный инженер. Одно из самых важных его изобретений, позволивших сделать «Аватар» «Аватаром» — это трехмерная камера Fusion 3D (www.3dfusionusa.com), позволяющая делать объемное изображение. Конечно, технология была известна и раньше («Пункт назначения 3», «Путешествие к центру Земли» и т. д.), но 3D-изображение в предшественниках занимало не так много экранного времени и места. Чтобы сделать «Аватар» в таком виде, в котором он есть сегодня, используя ту методику, понадобилось бы (без преувеличения) несколько десятков лет. Благодаря Fusion 3D весь проект удалось завершить за четыре года. С технической точки зрения камера напоминает строение зрительной системы человека. У нее тоже два объектива, расстояние между которыми приближено к расстоянию между зрачками. Из-за этого картинка выглядит объемной. Основное же нововведение Кэмерона заключается в том, что оба объектива умеют синхронно фокусироваться при приближении либо отдалении. Это позволило погрузить зрителя в мизансцену фильма.



10 ФАКТОВ ПРО «АВАТАР»



Одна из камер, применявшихся при производстве фильма, была оснащена двумя объективами, расположенными подобно глазам человека. Поэтому 3D-эффект в «Аватаре» кажется настолько реалистичным



Над компьютерной графикой трудилось 20 специалистов: одни занимались анимацией, другие были ответственны за мимику и жесты героев, третьи сводили это все воедино

«АВАТАР» В ПРОФИЛЬ:

Режиссер: Джеймс Кэмерон
Сценарист: Джеймс Кэмерон
Мировая премьера: 10 декабря 2009 года
Премьера в Украине: 17 декабря 2009 года
Бюджет: $280 млн
Кассовые сборы: $2,2 млрд
Роли исполняли: Сэм Ворингтон (Джэйк Салли), Зое Салдана (Нэйтири), Сигурни Уивер (Грейс Огустин)
Награды: номинирован на девять «Оскаров»: 14 (!) побед и 33 (!) номинации на различных конкурсах (подробнее: [illegible]).

[illegible]АЯ ЖИЗНЬ В ГУМАНОИДОВ

Однако объемное изображение — это еще не все. Идеей фикс режиссера было оживить нарисованных персонажей. Большинство мультяшных героев его не удовлетворяли по качеству исполнения, и лишь когда Кэмерон увидел Горлума во «Властелине колец», он понял — технологии дошли до необходимого уровня. Но Горлум был единственным рисованным персонажем в знаменитой саге, в «Аватаре» же предстояло анимировать десятки. Для такой работы не хватило бы и дюжины жизней, у Кэмерона же была только одна. Существовало два выхода: либо открыть секрет бессмертия, либо усовершенствовать технологию анимированных съемок. Режиссер больше поверил в успех второго варианта, чем и занялся. И пару лет спустя появилась передовая система захвата изображения — performance-capture (www.serkis.com/mocap.htm), являющаяся продвинутой версией motion capture (www.motioncapture.com). Разница между двумя технологиями состоит в более обширной системе оцифровки. Если motion capture работает только с движениями основных частей тела актеров, таких как руки и ноги, то performance-capture включает в себя еще и пальцы, веки и даже мимику. С точки зрения техники реализовать такую систему крайне сложно, ведь известно, что в организме человека около 600 мускулов, работу каждого из которых предстояло снять и оцифровать. С эмоциями дело обстоит еще труднее. Они передаются с помощью малюсеньких лицевых мышц, коих насчитывается аж 57. Чтобы отследить сокращения каждой, пришлось немало потрудиться.



Для каждого актера была спроектирована индивидуальная система подвесных камер, которые с минимального расстояния запечатлевали малейшие движения мимических мускул



Джеймс Кэмерон для съемок картины разработал специальную камеру, которая в режиме реального времени показывала режиссеру оцифрованную и отрисованную картинку

С этой целью съемочный павильон был оборудован специальным образом, а для актеров сконструировали особые комбинезоны. На съемочной площадке было уста-

новлено 120 камер. Они реагировали на светоотражающие маркеры, нанесенные на костюмы актеров.

С мимикой дело обстояло не в пример сложнее. Для отработки этого момента был приглашен Стив Бенхем (www.imdb.com/name/ nm1665449) — «папа» Горлума.

С целью достижения максимальной реалистичности пришлось изготовить по гипсовому слепку головы. Затем, имея в наличии эти слепки, Бенхем сконструировал особую систему из микроскопических камер. Данная система была уникальна для разных актеров. Крошечные широкоугольные объективы снимали изображение с каждой мышцы с расстояния всего нескольких сантиметров. В итоге любое движение, мимика, жест были запечатлены с потрясающей точностью.

Еще одно ноу-хау в данном аспекте — специальное приспособление, находящееся в руках у режиссера. Функция его заключалась в следующем. Изображение с сотни установленных камер передавалось на пять супермощных компьютеров. Они обрабатывали картинку и передавали ее на изобретенный Кэмероном девайс. На экране последнего были уже не серые стены павильона и не актеры в черных комбинезонах, а красочные джунгли Пандоры с синими на'ви среди деревьев. Таким образом, за монтажом и отрисовкой персонажей можно было наблюдать по ходу действия, а не постфактум.

В РЕЖИМЕ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ

На следующем этапе перед Кэмероном встал философский вопрос выбора. Нет, конечно, дилеммы из серии «быть или не быть» его интересовали мало. Все, что он хотел, это просто иметь возможность выбирать между разными ракурсами съемки, чтобы добиться необходимого воздействия на зрителя. Дело в том, что когда делают обычный фильм, режиссер сразу видит декорации и может представить себе картинку, которая попадет в кадр.

С «Аватаром» же дело обстояло иначе. Вся съемочная площадка представляла собой серые стены, пол и потолок. В таких условиях стандартный механизм съемки не представлялся возможным. Тогда Кэмерон изобрел виртуальную камеру, которая позволяла, скажем, заглянуть за дерево, посмотреть вверх или взять ракурс снизу. Специальный интегрированный процессор по заранее заданному алгоритму автоматически рисовал картинку.

Подобными устройствами, кстати, были оснащены и актеры. Помимо специальных костюмов с нанесенными на них маркерами, о которых мы говорили выше, каждому полагалось еще и по экрану перед глазами. На нем можно было видеть синтезированную картинку, формирующуюся в режиме реального времени. В результате актеры получали возможность действительно взаимодействовать с анимированными героями и выдуманным миром, а не ориентироваться по нанесенным меткам, как это делалось раньше.

Интересно происходила и съемка сцен с летающими ящерами. В действительности крылатые рептилии выглядели как конструкция из шестов и палок с парой-тройкой размещенных на поверхности датчиков. Все это вместе чем-то напоминало каркас дельтаплана. На экране же Кэмерона эти несуразные конструкции магическим образом превращались в чудесных животных с невообразимыми рисунками на чешуйчатых спинках и перепончатых крыльях.

УЛИЧНАЯ МАГИЯ ГЕНИАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРЩИКОВ

Не менее важным вопросом являлась компьютерная обработка изображения. Компьютерный центр «Аватара» состоял из трех отделов, в которых трудились в общей сложности 20 специалистов.

В первом департаменте работали видеоспециалисты, ответственные за монтаж и качество картинки. Во втором своей уличной магией занимались доки из Giant Studios (www.giantstudios.com) и Lightstorm Entertainment (www.lightstormentertainment.visualnet.com). Первые сводили воедино картинку с десятков камер по технологии motion capture, вторые же сделали возможным цифровую обработку материала в режиме реального времени.

Гики из третьего отдела занимались обработкой информации и отрисовкой героев. Эту работу на себя взяла именитая компания Weta Digital (www.wetafx.co.nz). Это она «оживила» Горлума в уже упомянутом «Властелине колец». Именно головам ее программистов и дизайнеров принадлежит самый свежий «Кинг-Конг». Но даже для таких зубров графического планшета задача, которую перед ними поставили в ходе работы над «Аватаром», казалась невыполнимой. Однако как истинные мастера своего дела они за нее взялись, ибо восприняли это не как угрозу своей репутации, а как вызов на пути к вершинам мастерства.

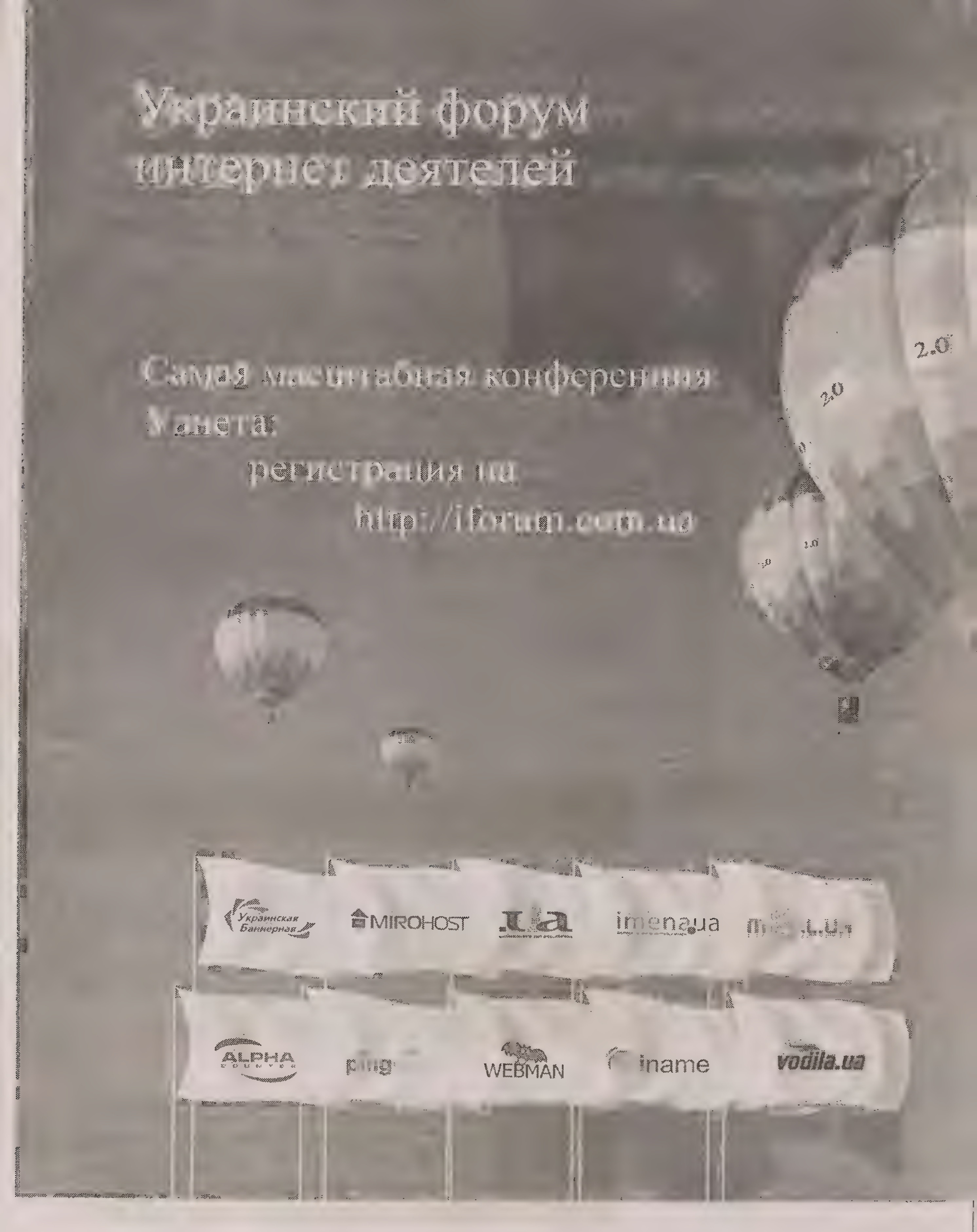
На создание Пандоры и ее голубокожего населения на'ви у умельцев из Weta Digital ушло ни много ни мало три года. Общий объем информации, обработанный за это время, равнялся (внимание!) 1 ПБ (петабайт). В переводе на человеческий, это 1 млн гигабайт! Естественно, такую колоссальную работу нельзя было осуществить без соответствующей технической базы. Поэтому в ходе съемок было задействовано пять суперкомпьютеров. Все они по производительности входят во вторую сотню мирового рейтинга.

КОМПЛЕКСНОЕ РЕШЕНИЕ

Все описанные выше устройства и приспособления были интегрированы в единую систему. Таким образом, у Кэмерона получался собственный и уникальный на сегодняшний момент комплекс. Стоимость его оценивается специалистами в районе $100 млн, а на создание ушло около 10 лет. Но эффект получился воистину потрясающим — теперь ранее невыполнимые задачи стали возможными. Например, совмещение нескольких сложных технологий в одном кадре. Так, сначала был снят «живой» материал в Новой Зеландии, причем преимущественно с применением хромакея — технологии, позволяющей накладывать любой фон на картинку. Далее определенные сцены были получены путем использования motion capture, куда нужно было наложить новый бэкграунд. Слияние этих трех сложнейших операций в студии Кэмерона происходит за доли секунд и в режиме реального времени отправляется на экран режиссеру. При традиционном способе монтажа на выполнение задачи ушли бы месяцы.

Примечательно, что изначально в планах фильммейкера не стояло изобрести некий чудо-комплекс, опережающий свое время минимум на десятилетие. Центр обрастал техническими новинками по мере необходимости. Кэмерону просто приходила в голову очередная сумасшедшая идея, и он бросал все силы на ее выполнение. Так в бывшем военном ангаре и появились ультрасовременные камеры, инфракрасные маркеры, новейшие компьютеры и многое другое.

Естественно, инвестиции в «Аватар» вернулись сторицей, но это отнюдь не означает, что весь центр придадут забвению. Еще до выхода киношедевра на экран его отец торжественно обещал, что в случае коммерческого успеха своего детища зрителей ожидает трилогия. Кроме того, есть мнение, что комплекс будут сдавать в аренду другим съемочным группам как основу для развития 3D-кинематографа. Не знаем, как там обстоит дело с патентированным использованием и прочими юридическим заморочками, но зрителям такое решение было бы только на руку. Приятного просмотра!



Киев, 1 апреля 2010 года

Интеграция шаблона в MODx

Алексей BinLiz ГУСАРОВ
binliz@bigmir.net

Сегодня хотелось бы рассказать о том, как встроить HTML-шаблон в CMS MODx. Тема достаточно обширная, но все же попытаюсь на простом примере рассказать, как все это делается.

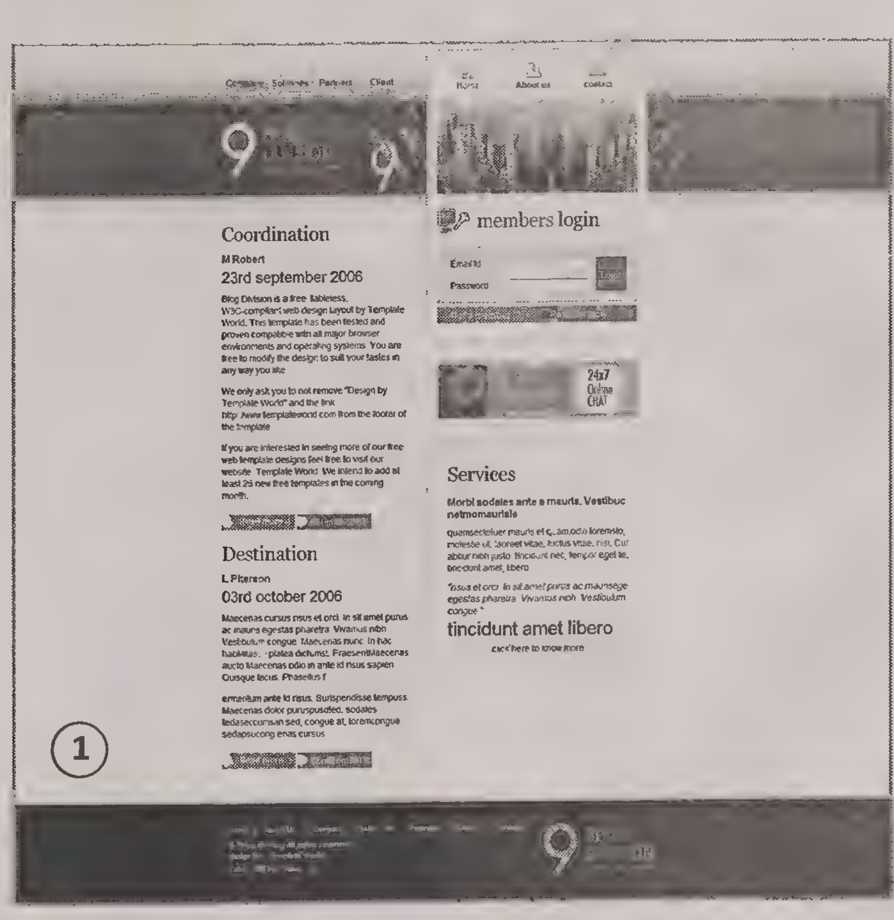
Для начала выберем какой-нибудь простой шаблон, загрузим его себе на компьютер. Так, например, автор посидел 2 минуты и щелкнул на первую попавшуюся ссылку после ввода «CSS шаблоны» в Google. Ничего особенного, главное, что все уже сверстано (рис. 1).

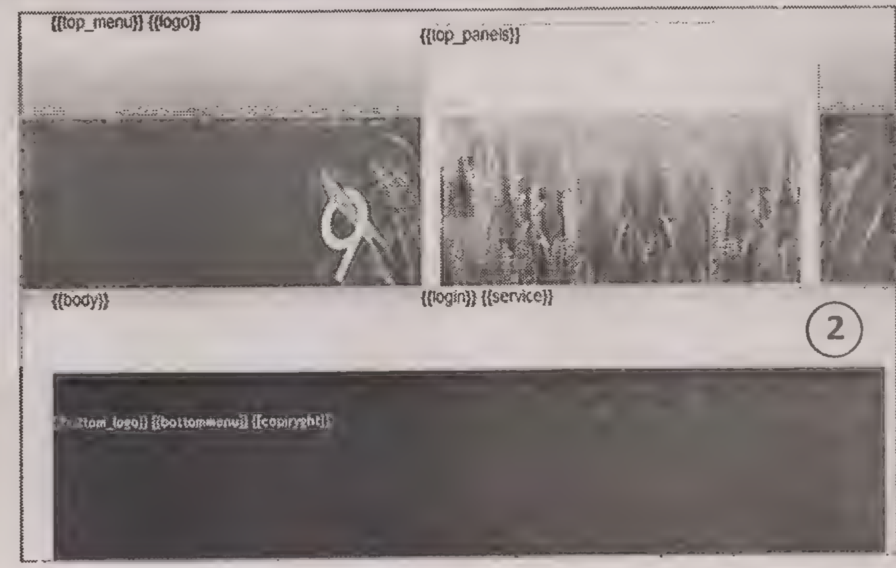
Ну что же, начнем встраивать готовый шаблон в MODx. Как сразу же стало видно, шаблон состоит из файлов index.html, styles.css и папки с картинками.

Заходим в папку с установленной MODx и переходим в каталог assets/templates. Затем создаем папку с названием своего шаблона и копируем туда все, что мы скачали.

В частности, у меня получилось следующее:

```
Код
templates
+---blog_division
¦   ¦   index.html
¦   ¦   style.css
¦   ¦
¦   L---images
¦         24hours.gif
```





ПАРУ СЛОВ О ШАБЛОНИЗАТОРЕ MODX

В шаблонах можно и нужно использовать чанки (куски), иными словами, разделять шаблон на отдельные части, к примеру отделить шапку, подвал и центральное содержание в разные блоки. Чанки обозначаются символами {{название}}. Более подробно о специальных тегах в MODx можно почитать в Википедии — http://ru.wikibooks.org/wiki/MODx/Специальные_тэги_MODx.

Берем файл Index.html и начинаем его чистить. Советую скопировать его для большей уверенности, что мы ничего не потеряем.

Вот что получилось в модифицированном шаблоне:

```
Код
<!DOCTYPE html PUBLIC «-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN» «http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml...»>
<html xmlns=»http://www.w3.org/1999/xhtml»>
<head>
  <title>[(site_name)] | [*pagetitle*]</title>
    <meta http-equiv=»Content-Type» content=»text/html; charset=UTF-8» />
```




```
<base href=»[(site_url)]»></base>
<link href=»assets/templates/blog_division/style.css» rel=»stylesheet» type=»text/css» />
</head>

<body>
<div id=»topPan»>
  <div id=»topHeaderPan»>
      {{top_menu}}
    {{logo}}</div>
  <div id=»toprightPan»>
      {{top_panels}}
  </div>
  </div>
  <div id=»bodyPan»>
    <div id=»bodyleftPan»>
  [*content*]
    </div>
    <div id=»bodyrightPan»>
  {{login}}
  {{service}}
  </div>
  </div>
  <div id=»footermainPan»>
    <div id=»footerPan»>
      {{bottom_logo}}
        {{bottommenu}}
        {{copiryght}}
  </div>
  </div>
  </body>
  </html>
```

Все это имеет следующий вид (рис. 2). Да уж, и не думал, что шаблон окажется таким сложным ☺.

НЮАНСЫ АДМИНИСТРИРОВАНИЯ

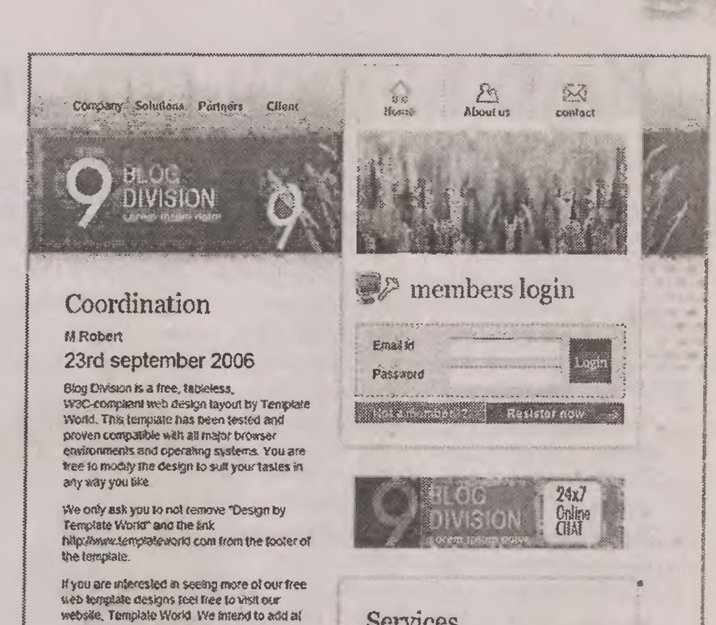
Лезем в админку (рис. 3), выбираем пункт *Элементы → Управление элементами, Шаблон*. И щелкаем по ссылке *Новый шаблон*.

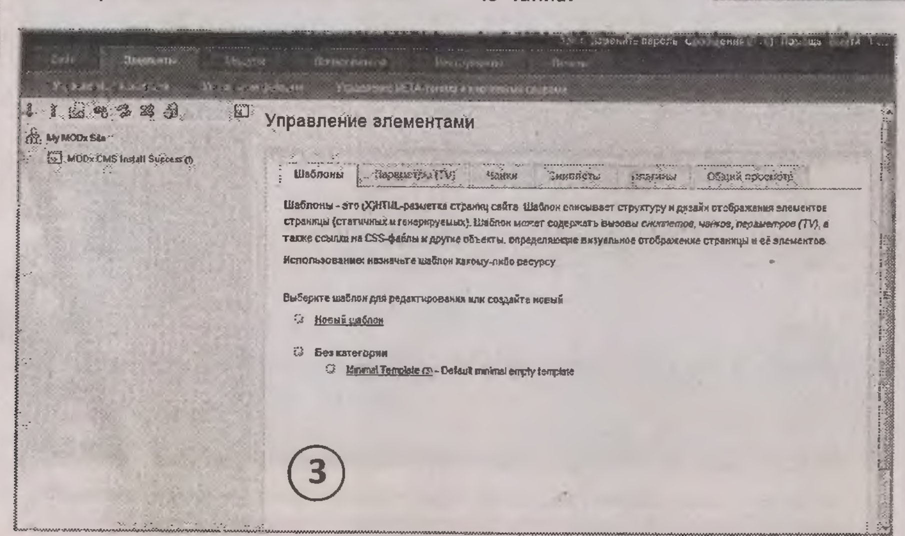
Пишем название для нашего нового шаблона, (можно так же создать описание).

Сразу же оговорюсь, что, так как этот html простой, в нашем случае хватит одного шаблона для сайта, но иногда нужно их делать группами (возможно, в будущем при написании чего-то посложнее, чем персональный блог, я объясню, как это делается ☺.

Добавляем наш шаблон в текстовое поле с названием *Код шаблона (HTML)*.

В общем-то и все, шаблон встроен. Вообще все это можно было и не проделывать, но текст нам выводить где-то все-равно надо было бы. Создаем текстовые нединамические чанки, которые мы объявили в шаблоне. Чанки создаются в том же самом меню *Управление элементами*, только на вкладке *Чанки*.





Создаем чанк top_menu и в поле код чанка вставляем:

```
Код
  <ul>
    <li class=»company»>Company</li>
    <li><a href=»#»>Solutions</a></li>
    <li><a href=»#»>Partners</a></li>
  <li class=»client»><a href=»#»>Client </a></li>
  </ul>
```

И во все остальные чанки вставляем наши обрезанные куски.

Как только все сделано, мы получим точный шаблон, встраиваемый в сайт.

Для того чтобы оценить результат, нужно зайти в документ и изменить его шаблон на только что созданный.

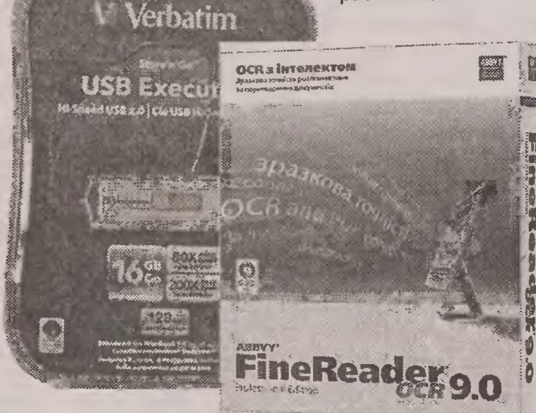
Клуб hi-Tech-гуру: итоги февраля

Владислав ТКАЧУК
tkachuk@hi-tech.ua

Постепенно втягиваемся в рабочий ритм и публикуем имена победителей клуба hi-Tech-гуру в феврале. И, конечно же, раздаем обещанные призы!

Нравится это кому-то или нет, но лично я большим поклонником игр не являюсь. Забросил это дело еще в студенческие годы, когда понял, что проводить свободное время можно куда интересней, да и полезней тоже. Вместе с тем я рад, что в софтовом разделе клуба hi-Tech-гуру в какое-то время стали появляться статьи, посвященные компьютерным играм. В конце концов, если это кому-то интересно, то почему об этом не написать?

В конечном итоге это игровое писательство принесло результаты. Конкретно в феврале — нашему постоянному автору Марку Аврелию. Его статья «Опаленная земля» стала лучшей в номинации «Народный гуру» месяца. Что характерно, эта и некоторые другие статьи победителя всецело посвящены старым и уже забытым играм. Уже не помню игры, в которые играли на первых Pentium, не говоря уже о компьютерах на базе X486 ☺. Еще пока не решил, хорошо это или плохо, но предлагаю всем подумать — какие игры вы хотели бы видеть и о каких готовы сами написать. Тут вот о бета-версии StarCraft 2 поговаривают (см. в новостях)... Прощай, работа? ☺



Заслуженные призы для победителей месяца – программа распознавания текстов ABBYY FineReader и флешка Verbatim

Ах да, заслуженный приз за эту статью (опубликованную, кстати, в этом номере журнала) — программа распознавания текстов ABBYY FineReader 9.0.

Второй победитель этого месяца — Алексей Гусаров. Статья об интеграции шаблона в MODx, разумеется, ориентирована не на каждого читателя. Но наша редакционная коллегия нашла ее достаточно интересной и профессиональной для того, чтобы она стала победителем в номинации «Профессиональный гуру» месяца. Собственно, больше о шаблонах и MODx распространяться не буду. О том, что это такое, вы можете почитать в личном блоге автора — www.ht.ua/blog/web_programming/. Добавлю только, что заслуженным призом за эту победу для Алексея станет стильная флешка Verbatim емкостью 8 ГБ.

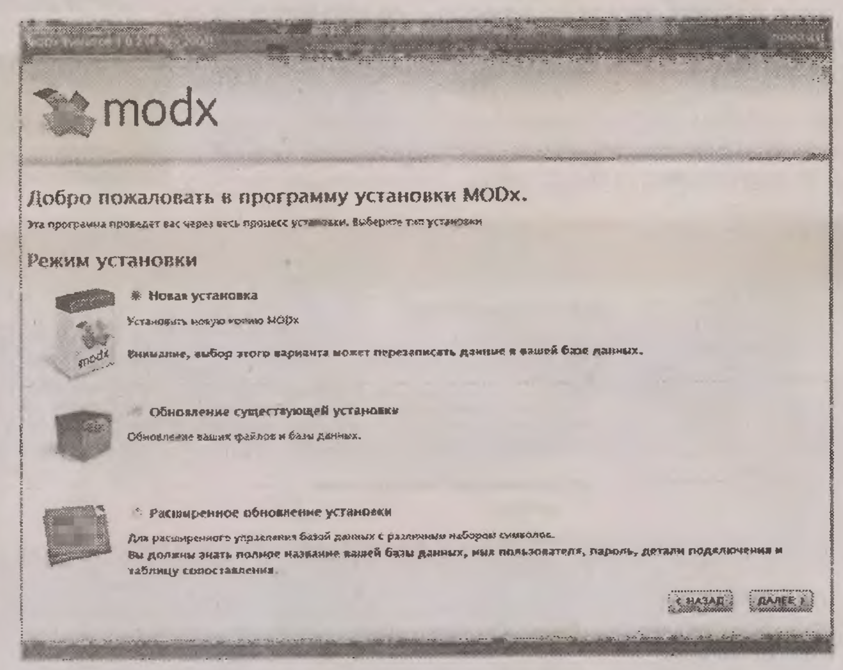
Поздравляем победителей! Желаем им дальнейших успехов, а остальным читателям — вдохновения для написания собственных статей!

ШКОЛА АВТОРОВ

Мы точно знаем, что есть множество авторов, которые хотят писать в Клуб hi-Tech-гуру, но не знают, как это сделать. Знаем потому, что получаем достаточно много обращений типа: «Хочу написать, но боюсь, что у меня не получится». Именно для того чтобы не отвечать на каждое такое письмо в отдельности, мы решили завести в рамках клуба специальную рубрику, в которой будем подробно рассказывать о том, как писать хорошие статьи и что сделать, чтобы материал, интересный вам, стал статьей, которую прочитают многие.

Не менее полезной эта рубрика будет и постоянным авторам клуба, ведь в качестве примеров для разбора плюсов и минусов будут использоваться именно их статьи. Причем мы будем не просто разбирать и обсуждать их материалы, но и помогать им улучшать свои статьи и оттачивать мастерство.

http://www.ht.ua/blog/guruclub/



Установка новой системы управления контентом, наверное, не самое интересное в мире занятие. Но, оказывается, о нем тоже можно занимательно написать

Кто есть кто?

Пароль можно украсть или подсмотреть, ответ на секретный вопрос — просто угадать. Именно поэтому производителям и разработчикам приходится придумывать все более изощренные способы защиты систем от несанкционированного доступа. Простой пример — биометрический сканнер отпечатков пальцев, присутствующий практически во всех современных ноутбуках (кстати, а многие из вас его используют?). Но это далеко не единственный способ контроля доступа. Существует и множество других, куда более продвинутых. Это и сканирование сетчатки глаза, и распознавание человеческих лиц, и многое другое, о чем мы расскажем уже в следующем номере «Моего компьютера». Кстати, кроме более высокой надежности (палец вместе с вашими отпечатками у вас вряд ли украдут, по крайней мере для того, чтобы читать вашу почту ☺), биометрические данные имеют еще одно неоспоримое преимущество — избавляют пользователя от необходимости помнить десятки и даже сотни паролей. Провел пальцем по сканеру, показался веб-камере — и тебя автоматически залогинило на нужный сайт или в нужную программу. Просто и очень удобно!

Кроме того, в следующем номере мы расскажем о способах защиты от спама (эта тема, похоже, не потеряет актуальности никогда) и шифрования электронных писем, а также проведем небольшой экскурс в историю самой популярной в мире социальной сети — Facebook. Эта сеть примечательна не только тем, что именно с нее воровали идею и дизайн создатели небезызвестного социального сервиса ВКонтакте, но и тем, что с запуском собственной электронной почты Facebook может превратиться в крупнейшего провайдера электронной почты, в несколько раз опередив по численности пользователей популярный Google Mail.

Говоря о почте, нельзя не упомянуть такие важные темы, как безопасность почтовой переписки. В статьях следующего номера вы узнаете о том, как защитить свою почту от спама более эффективно, а также о тайнах шифрования почтовых сообщений. Таким образом, вы легко защитите свою корреспонденцию от постороннего взгляда, и прочитать ее сможет только тот, кому она действительно адресована.

Безопасного вам общения и до встречи на страницах следующего номера!



Палец вместо паспорта: теоретически его тоже можно потерять, но в отличие от маленькой бумажной книжечки, сделать это несколько сложнее



Всеукраинский еженедельник
«МОЙ КОМПЬЮТЕР» № 5
1.03.2010 г.
© «Мой компьютер», 1998–2010

Интернет: www.ht.ua/pro/mk
E-mail: info@mycomputer.ua
Для писем: Украина, 03005,
г. Киев-5, а/я 5
Подписной индекс в каталоге «Укрпошта» – 35327

Издатель: © Издательский дом СофтПресс
Издатели: Эллина Шнурко-Табакова, Михаил Литвинюк
Редакционный директор: Владимир Табаков
Шеф-редактор: Владислав Ткачук
Редакторы: Дмитрий Дахно, Владислав Миронович, Сергей Потапенко, Татьяна Фисенко
Ответственный секретарь: Анна Балановская
Производство: Дмитрий Берестян, Елена Плотник, Иван Таран
Директор по маркетингу и рекламе: Евгений Шнурко
Маркетинг, распространение: Ирина Савиченко, Екатерина Островская
Руководитель отдела рекламы: Нина Вертебная
Региональные представительства:
Днепропетровск: Игорь Малахов, тел.: (056) 724-72-42, e-mail: malakhov@hi-tech.ua
Донецк: Begemot Systems, Олег Калашник, тел.: (062) 312-55-49, факс: (062) 304-41-58, e-mail: kalashnik@hi-tech.ua
Львов: Андрей Мандич, тел.: (067) 799-51-53, e-mail: mandych@mail.lviv.ua

Тираж – 20 500 экземпляров
Цена договорная

Издание зарегистрировано Министерством юстиции Украины. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации КВ № 14436-3407ПР
Адрес редакции и издателя: г. Киев, ул. Героев Севастополя, 10
телефон: 585-82-82 (многоканальный)
факс: (044) 585-82-85

Отпечатано: ООО «Полиграфцентр», 04080, Украина, г. Киев, ул. Фрунзе, 86

Реклама в номере



COMPUTEX
TAIPEI

30th
SINCE 1981

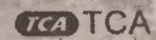


Shaping the Future!

JUNE 1-5, 2010

www.computextaipei.com.tw

TAITRA
Taiwan External Trade Development Council



TCA
Taipei Computer Association

Venues:

TWTC NANGANG Exhibition Hall

Taipei World Trade Center Exhibition Halls 1 & 3

Taipei International Convention Center

